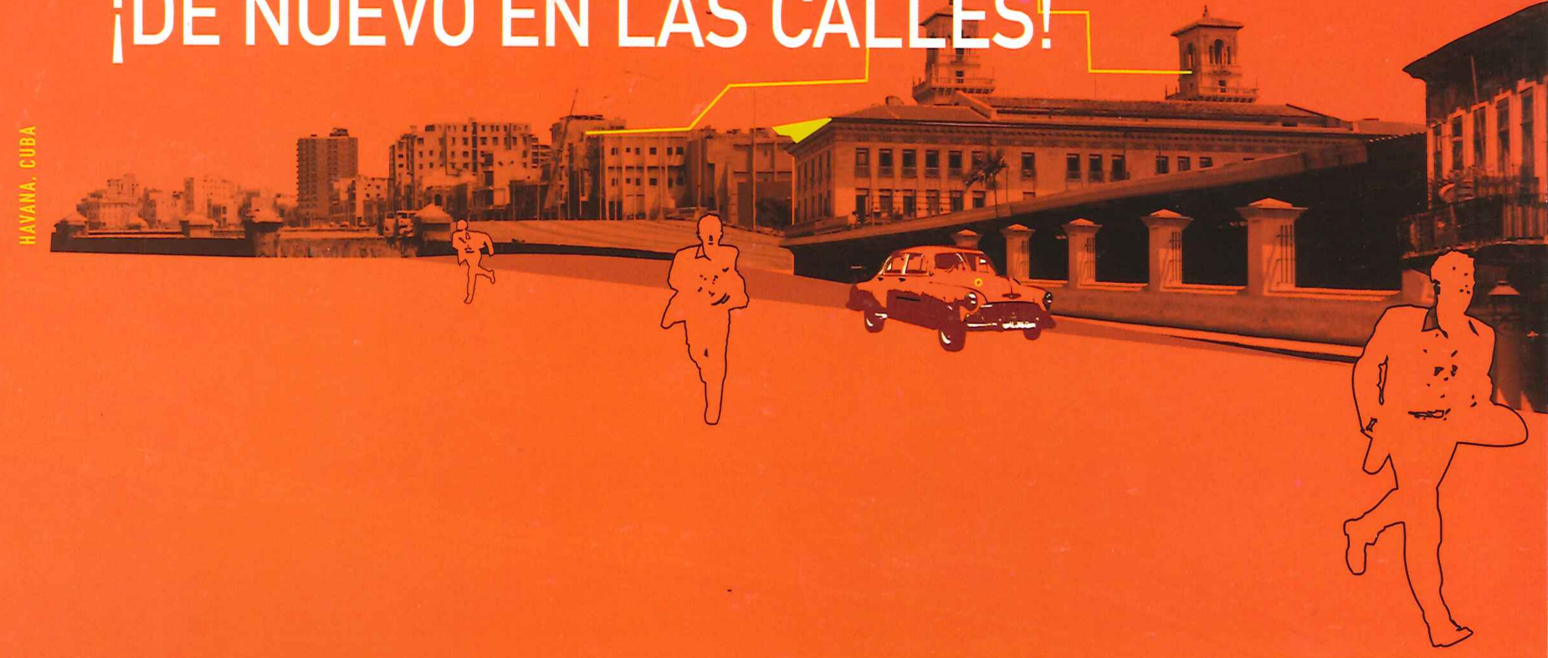
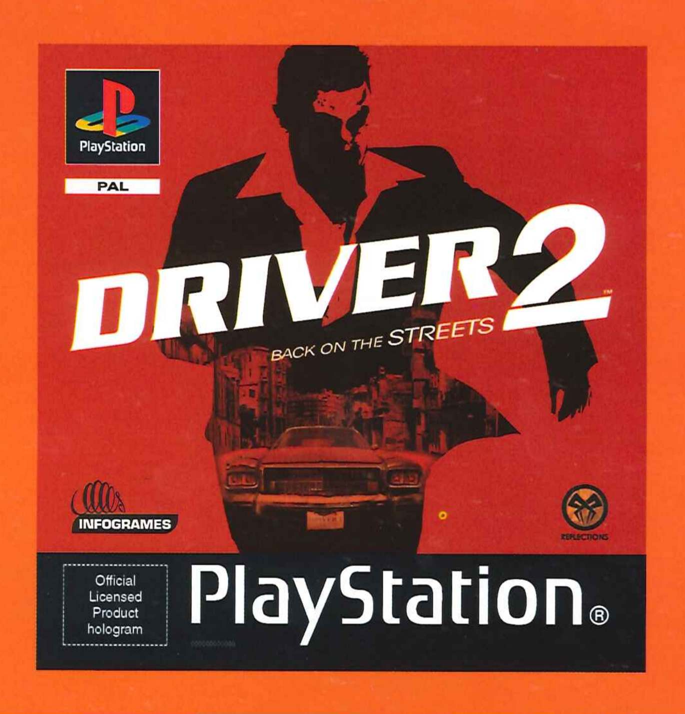

HALF-LIFE: EL MEJOR SHOOT'EM-UP PARA PC YA EN DREAMCAST
www.zetazeta.com•www.zetasuperjuegos.com
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO
REGALO SUPLEMENTO PS2
NOVEDADES
CRASH BASH
DINO CRISIS 2
SILENT SCOPE
CAPCOM VS SNK
Nº 103. NOVIEMBRE 2000. 595 PTAS. 3,58 EUROS
LAS TRES CARAS DE LA VELOCIDAD
MSR
METROPOLIS STREET RACER
TRES JUEGOS DIFERENTES Y UN SOLO OBJETIVO: MAXIMA POTENCIA PARA DREAMCAST
F355 challenge
Passione Rossa
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
Sega GT
8 420565 037006 00103

ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...

Driver HA VUELTO...

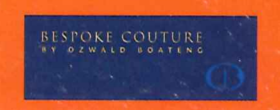
¡DE NUEVO EN LAS CALLES!





VERSIÓN COMPLETA EN CASTELLANO









En portada

En los albores de la campaña de navidad, el catálogo de *Dreamcast* parece encontrar por fin la madurez que se espera de toda consola que pretenda alcanzar un éxito notable. Metropolis Street Racer, F355 Challenge y Sega GT, es el espectacular trío con el que SEGA pretende cubrir uno de los géneros menos tratados en *Dreamcast*: la conducción. En todo caso, no se queda ahí el catálogo de excelentes juegos para la 128 *bits* de SEGA. Títulos como SambaDeAmigo, o los éxitos de *PC*, Half-Life y Quake III Arena, este último con soporte para juego a través de *Internet*, pondrán la guinda a un catálogo inigualable en estas navidades. Aprovechamos para recordaros que la página Web de Super Juegos (www.zetasuperjuegos.com) ofrece información actualizada sobre el mundo de los videojuegos.

sumario nº 103

Super nuevo

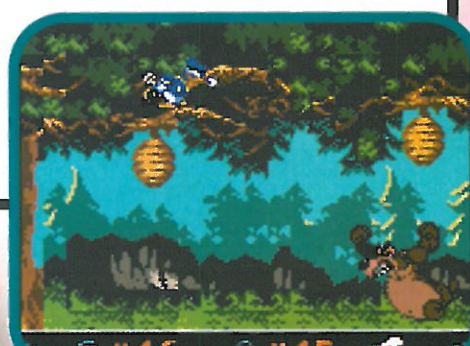




Secciones



A fondo









www.zetasuperjuegos.com



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Consejo Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco** y **José Oneto**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **José Luis del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Lázaro Fernández** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Juan Carlos Sanz, F. Javier Bautista, Javier Iturrioz, Luis Mittard, Tania Ortega** (edición) y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE NEGOCIOS DE REVISTAS
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal:** P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 595 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal:** B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



press start

Desde que voy al gimnasio me atrevo con todo. A esta serpierte la voy a hacer un nudo que le voy a dejar el cuerpo más estropeado que a Tomás. Por cierto, Tomás pintado de amarillo tiene el mismo tipazo que Pikachu

7 años de medicina para acabar haciendo de Pikachu. Y encima tengo que aguantar las chorradas de un barbudo con cargo

Cuando era pequeño me caí en una marmita de calimocho, y por eso tengo esta cara de imbécil.com. Junto con Doc formamos el dúo sacapulgas

Onaaaaa, zoy Doz y buzco a alguien me me adozte. Zé hacer combos, supers, y hago la colada. Ademaz, zé gritar, insultar y hacer el pino. Ocupo poco ezpazio y como poco. Además, desgravo en hacienda

Qué raro... No paro de oir truenos pero no acaba de llover... Y lo más extraño es que Luis no para de apretar la cara... Quizá es que él también huele a canapé podrido como yo. ¡Uy que ruido! Parece que el coche ha pinchado...

Mmmmpfff, hice mal en no traer calzoncillos de repuesto. Después de tanto canapé estoy que exploto. A ver si acaba esto que parezco una Lambretta

prrrrrrrfiuuu



Editorial

SEGA GT, METROPOLIS STREET RACER, QUAKE 3 ARENA o HALF LIFE. Estas más otras novedades suponen la carta de presentación de una consola que hace su puesta de largo poco más de un año después de su salida.

MARCOS GARCIA

EL LISTÓN CADA VEZ MÁS ALTO

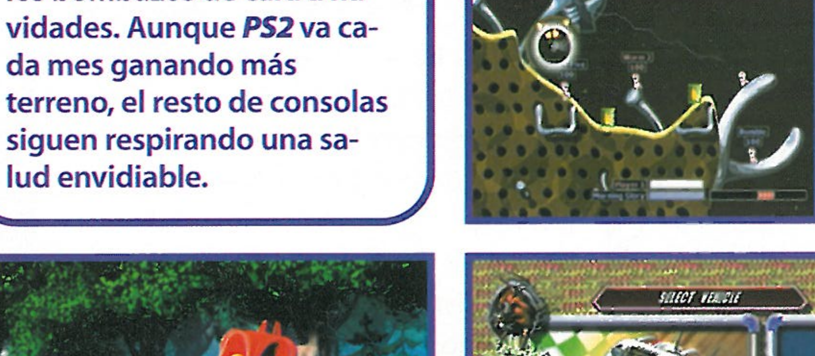
No podía haber elegido un mejor mes SEGA para desembarcar con este aluvión de títulos que Noviembre. Y entre todos ellos, merece que le dediquemos unas palabras a METROPOLIS STREET RACER. Pocas veces me habéis visto dedicar este espacio a un solo juego, pero en el caso de MSR, merece la pena valorarlo como es justicia. Y es que SEGA y su ***DREAMCAST*** se merecían un juego como éste, que por fin enterrara un pasado reciente involuntariamente insatisfactorio y que supusiera la reválida de una compañía que ha puesto mucho esfuerzo en romper con una imagen ciertamente deteriorada. ***DREAMCAST***, como en su día dijo **José Angel Sánchez**, no va a luchar en el tema de las cifras o de polígonos, sino en el *software*. Y hoy por hoy gracias a sus juegos ***DREAMCAST*** es la mejor inversión en cuanto a sistema de entretenimiento. No cabe duda que cuando ***PS2*** y ***X-Box*** salgan a la venta esta afirmación será más difícil de mantener, pero tenemos que dar las gracias a ***DREAMCAST*** porque, a partir de ahora, ningún juego de coches será lo mismo. La excelente labor de producción, desarrollo y marketing ha puesto el listón muy alto... Tanto que ***PS2*** y ***X-Box*** van a tener que sudar para poder igualar a MSR. Y como siempre, los beneficiados últimos seremos nosotros.



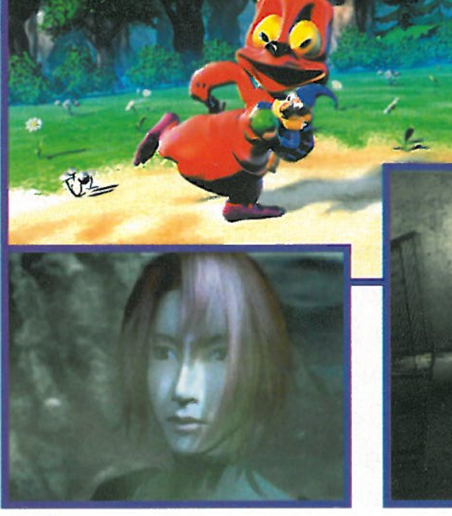
Este mes de Noviembre está que arde. Las compañías no cesan de sacar al mercado novedades y ya se anuncian los bombazos de cara a navidades. Aunque *PS2* va cada mes ganando más terreno, el resto de consolas siguen respirando una salud envidiable.

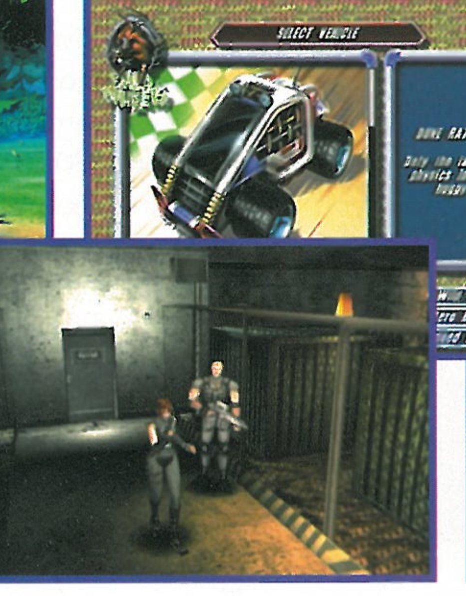
VIRGIN

ESTRATEGIA, VELOCIDAD Y SOBRE TODO EMOCION EN DREAMCAST, PS2 Y GB COLOR



Estas fechas concentran la mayoría de lanzamientos del año, y VIRGIN no es una excepción. Este mes os mostramos las imágenes de varios de los juegos que la compañía lanzará al mercado en los próximos meses. Empezamos con WORMS WORLD PARTY para ***DREAMCAST***, un calco de la entrega ya conocida por todos pero que incluye la posibilidad de jugar vía **Internet**. Si, como nosotros, eres un fanático de la saga y quieres demostrar tus habilidades frente a cualquier jugador del mundo, no te lo pierdas. También para esta consola ya tenemos las primeras pantallas de DINO CRISIS 2, cuya entrega para ***PSX*** está a puntito de salir. Y tanto para ***DC*** como para ***PS2*** tendremos STUNT GP, un divertidísimo juego de minicoches. Y, cómo no, los usuarios de ***GAME BOY COLOR*** también tendrán ocasión de pasárselo bomba con el genial GIFT.







KONAMI

LA MOMIA, EL PAJARO LOCO Y THE GRINCH

A KONAMI se le amontona el trabajo de cara a los meses navideños. Además de los importantes lanzamientos que tiene previstos de cara al lanzamiento europeo de ***PlayStation 2*** (como el esperado ISS, GRADIUS 3 & 4, SILENT SCOPE, ESPN X GAMES SNOWBOARD o ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD), la compañía nipona no descuida a los usuarios de ***PSONE/PLAYSTATION***, y en el próximo mes de Diciembre sacará a la venta tres estupendos juegos: THE MUMMY, WOODY WOODPECKER RACING y THE GRINCH. En el número de SUPER JUEGOS del mes que viene os informaremos convenientemente de las bondades de estos títulos que, como mínimo, tienen la garantía de calidad de KONAMI y una variedad de géneros y ambientaciones. Notable. Cualquiera que sean tus gustos seguro que encontrarás el que más te agrade.

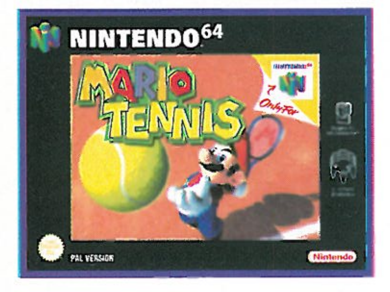




¿QUIERES TRABAJAR CON NOSOTROS? si tienes más de 18 años, vives en MADRID y te gustan los videojuegos, puedes convertir tu afición en una profesión. comenta el juego que quieras con el estilo de la revista y mándanos el texto y tu currículum a redaccion.superjuegos@grupozeta.es







NINTENDO

JUGOSAS NOVEDADES PROTAGONIZADAS POR SUS SUPERESTRELLAS

Desde el pasado 13 de Octubre tenéis en las tiendas MARIO PARTY 2, la segunda parte del excepcional juego de tablero con infinidad de subjuegos, y protagonizado por todo el universo Mario. Y no vamos a tener que esperar mucho más para recibir a otra estrella de la casa, ya que de nuevo el fontanero italiano protagoniza otro juego, MARIO TENNIS, que estará disponible en las tiendas a partir del próximo 3 de Noviembre, y al igual que MARIO PARTY 2, en perfecto castellano. Pero el que probablemente es el mejor juego del año para esta consola, ZELDA: LA MASCARA DE MAJORA, ya se encuentra en el horno para que a partir del cercano 17 de Noviembre tengamos la oportunidad de disfrutar con él y, por supuesto, también en castellano. NINTENDO no nos ha proporcionado con tiempo suficiente los juegos, y será el mes que viene cuando os ofrezcamos la pertinente *review* de cada uno de estos títulos.



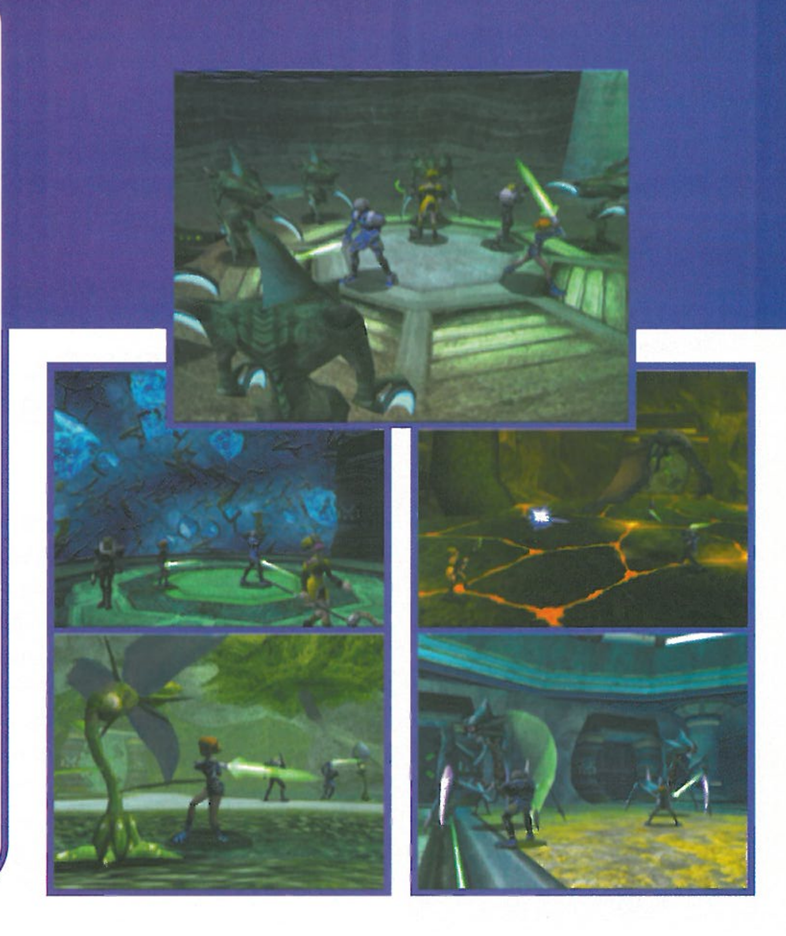
Por primera vez hemos podido ver el esperadísimo ZELDA MAJORA´S MASK con textos en inglés. Pronto en castellano.

www.zetasuperjuegos.com





Después de Chu Chu Rocket, los usuarios de *Dreamcast* esperan con impaciencia la nueva hornada de juegos que por fin van a aprovechar la capacidad *on-line* de la consola. Entre ellos, Phantasy Star Online, obra del SONIC TEAM, se perfila como uno de los candidatos más jugosos. Aunque es posible jugar con PSO sin estar conectado a Internet, sus creadores se han centrado en las inmensas posibilidades que ofrece la red.





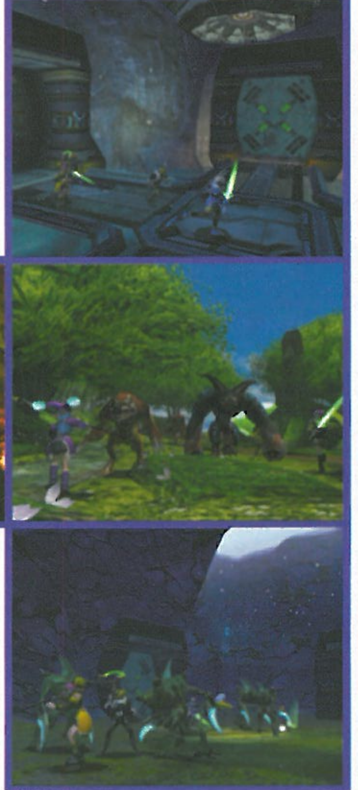
PHANTASY STAR ONLINE

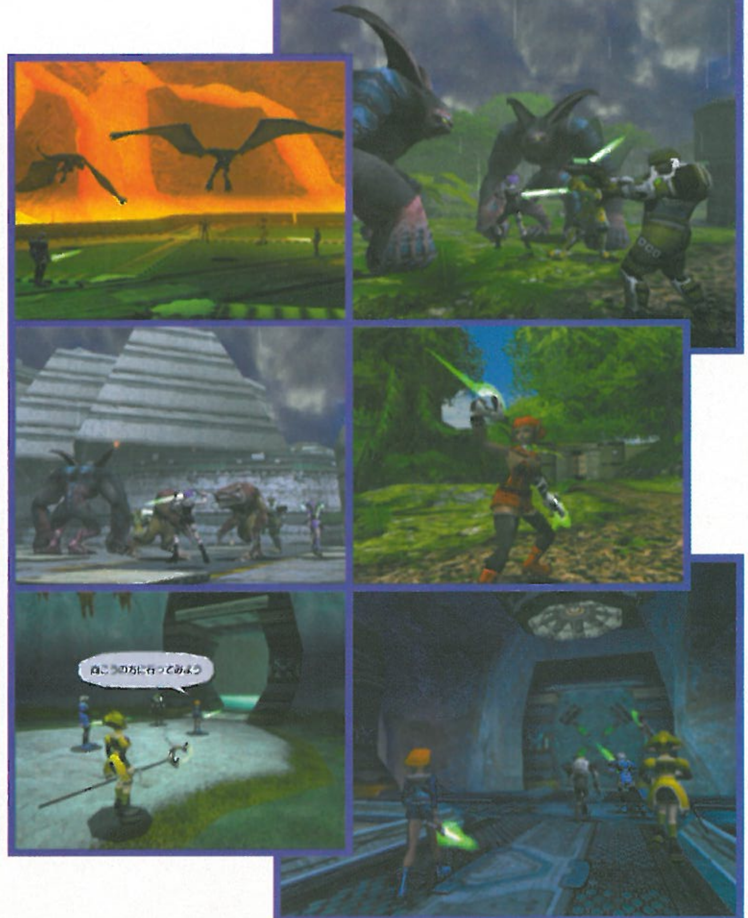
Sega nos invitó a su cuartel general europeo en Londres

Yuji Naka es uno de los gurús de SEGA. En su haber está la creación de la mascota más emblemática de la compañía, Sonic. Este genio se encuentra ahora involucrado en varios proyectos, entre los que se encuentra **Phantasy Star Online**. El pasado día 10 de Octubre, SEGA nos llevó hasta sus oficinas en **Londres**, donde tuvimos la oportunidad de conocer a Naka-san y hablar sobre el primer título *on-line* del SONIC TEAM para ***Dreamcast***. Un juego en el que pueden participar cuatro personas al mismo tiempo. Pero si algo convierte a **Phantasy Star Online** en un título original, es que no tendremos que luchar contra el resto de jugadores. **PSO** basa su mecánica



Durante el juego podremos enviar mensajes de texto a nuestros compañeros. Por ejemplo, para pedir que nos revivan si caemos en un combate.





▲ ***El Dragón.*** **En la presentación asistimos a la lucha de Naka-san y sus tres compañeros contra un dragón enorme. El aspecto de la bestia, emitiendo llamaradas por sus fauces, era realmente amenazador.**

▼ ***La unión hace la fuerza.*** **La originalidad de PHANTASY STAR ONLINE reside en el espíritu de colaboración que debe existir entre los cuatro jugadores que se reúnen en una partida. Todos tendrán que arrimar el hombro para luchar y abrir nuevas zonas en los inmensos escenarios.**



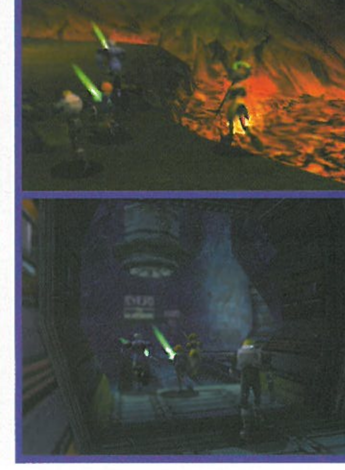


*Que **PSO** sea un juego en red es una pasada, pero lo es aún más el impresionante aspecto que presentan los escenarios y los enemigos que iremos encontrando.*



__PSO__ cuenta con 9 personajes. Aunque también podemos crear los nuestros cambiando hasta 5 parámetros de los ya existentes: cara, pelo, piel, traje y proporciones.

en la colaboración entre ellos para conseguir un objetivo. Las 30 personas que han estado trabajando durante año y medio en el desarrollo, han creado un gigantesco mundo de gran belleza repleto de bestias fantásticas contra las que hay que combatir. También se han preocupado de derribar la barrera idiomática en **Internet** creando la opción *World Select*. Gracias a ella **PSO** traducirá instantáneamente al castellano las frases emitidas por usuarios extranjeros, con un vocabulario de unas 1000 palabras. Durante la presentación, **Yuji Naka** estuvo jugando con 3 compañeros del SONIC TEAM que se encontraban en **Japón**, y se hizo una demostración de la traducción, del inglés al japonés. El anhelado lanzamiento del juego está previsto para el 21 de Diciembre en **Japón**. ➾ **R. DREAMER**







Si existe un solo juego por el que los usuarios de consolas siempre han envidiado a los de *PC*, ese es COMMANDOS. Ahora COMMANDOS 2, la secuela del título de PYRO STUDIOS, hará aparición en breve no sólo para *PC*, sino también para *PLAYSTATION 2* y *DREAMCAST*.

CALIDAD MADE IN SPAIN



Uno de los efectos gráficos más impresionantes utilizados en COMMANDOS 2 es el del agua.





ESTUVIMOS EN LAS OFICINAS DE PYRO STUDIOS EN MADRID

Si tuviéramos que ir a las oficinas de CAPCOM o NAMCO, lo tendríamos difícil, pero teniendo en cuenta que las oficinas de PYRO no nos pillaban muy lejos, decidimos pasarnos por allí para ver funcionando las versiones para ***DREAMCAST*** y ***PLAYSTATION 2*** de **COMMANDOS 2**. Tras una exhaustiva demostración en ***PC*** del concepto general, que nos dejó boquiabiertos durante seis días seguidos, estuvimos viendo las versiones creadas para ***PS2*** y ***DC***, las cuales partían de la misma base gráfica y jugable que la de compatibles ***PC***. Para los que aún no conozcan el título de PYRO STUDIOS, COMMANDOS es un título de estrategia militar que, al contrario de la mayoría de los títulos de estas características aparecidos para ***PC***, en lugar de centrar la jugabilidad en grupos de muchos soldados, la centra en un grupo muy reducido. Cada uno de los componentes del grupo posee





EL PRIMER COMMANDOS

La primera entrega de COMMANDOS supuso todo un *crack* en el mundo del *PC*, gracias sobre todo a su novedoso desarrollo y a su calidad gráfica. Es muy difícil que un usuario de *PC*, por mucho que reniegue de los juegos, no haya instalado nunca en su disco duro este impresionante título de PYRO STUDIOS. Sin ir más lejos, COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES fue el motivo de la compra por parte de EIDOS de PYRO STUDIOS.



Aunque el primer COMMANDOS tiene ya más de tres años, su calidad aún sigue sorprendiendo a todos los usuarios de PC.

PYRO STUDIOS

...ndos 2 [PS2-DC]

PYRO STUDIOS, VIDA Y MILAGROS

Aunque Pyro Studios se fundó hace tan solo cuatro años, la calidad de sus dos primeros títulos les ha catapultado a la élite de la programación mundial. Sus dos primeros títulos, Commandos: Behind Enemy Lines y la ampliación Commandos: Beyond the Call of Duty, han vendido más de un millón y medio de unidades en todo el mundo. Actualmente, la gente de Pyro Studios se encuentra desarrollando tres nuevos títulos para PC, PlayStation y consolas de siguiente generación como Dreamcast y PlayStation 2. La compañía está compuesta por una cacatúa y 75 personas, entre las que fácilmente podemos encontrar a los mejores programadores, grafistas, músicos y diseñadores de toda España. El objetivo primario de Pyro Studios es la creación de títulos de alta calidad, diseñados para descubrir nuevos estilos de juego que rompan las barreras de los géneros tradicionales.





De izquierda a derecha: ***Alberto Pin*** *de PROEIN,* ***Gonzo Suárez*** *(Project Lead),* ***The Elf, Doc, The Scope*** *y* ***Jon Beltrán*** *(Lead Programmer).*









una habilidad especial que deberemos utilizar para completar las misiones. Así, el boina verde tiene la capacidad de asesinar silenciosamente y de realizar acciones que requieran mucha fuerza; el francotirador puede eliminar a cualquier soldado alemán a gran distancia; el espía puede disfrazarse con un uniforme alemán y pasar desapercibido entre ellos e incluso envenenarlos, etc. **Commandos 2** comparte con su antecesor la misma base argumental y jugable, pero añade tantos elementos nuevos que sería imposible enumerarlos todos en estas cinco páginas, pero intentaremos mostraros los más relevantes. La jugabilidad ha sido sin duda el aspecto más mejorado del juego. Si creías que Metal Gear So-





LID dejaba una libertad de acción y movimiento casi total, esto no es nada comparado con **COMMANDOS 2**. Unido a la gran cantidad de posibilidades de acción disponibles en la primera entrega, PYRO STUDIOS ha implementado la posibilidad de entrar en absolutamente todas las construcciones y vehículos del juego, desde todas y cada una de las celdas de la prisión de Colditz hasta un gigantesco submarino, en el que podremos ver hasta la sala de máquinas. Como novedad en este apartado, también cabe destacar la inclusión de tres nuevos personajes (amén de las nuevas acciones y movimientos de los antiguos): el ratero, silencioso y con la posibilidad de robar cualquier objeto; Natasha, una hembra capaz de engatusar al soldado más duro y desviar su atención hacia otras «partes» y por último, Whisky, un pit-bull capaz de hacer «inocentes» recados, como llevar al artillero un par de granadas cuando este está en apuros. Algunas de las misiones poseen en esta nueva entrega un especial atractivo, ya que están inspiradas en famosos films

BOCETOS

Para recrear los impresionantes decorados de **COMMANDOS 2**, la gente de PYRO STUDIOS ha tenido que diseñar cientos de bocetos hasta conseguir el aspecto adecuado para los escenarios. Aquí tenéis algunos de ellos.



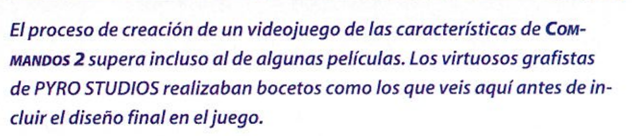


*La calidad con la que están diseñados todos los elementos de **COMMANDOS 2** raya la perfección.*









*El proceso de creación de un videojuego de las características de **COMMANDOS 2** supera incluso al de algunas películas. Los virtuosos grafistas de PYRO STUDIOS realizaban bocetos como los que veis aquí antes de incluir el diseño final en el juego.*

INTERIORES

Por si no fuera poco con tener la posibilidad de explorar cada rincón de los mapas, también podremos introducirnos e investigar en todas las construcciones de todo tipo que los pueblan. Desde cochambrosas barracas hasta todas y cada una de las celdas de Colditz podrán ser exploradas; podremos mirar a través de las ventanas de los edficios y, si llevamos al francotirador, disparar a cualquier soldado alemán que se ponga a tiro. También los grandes vehículos podrán ser explorados, desde pequeños aviones hasta gigantescos portaaviones.







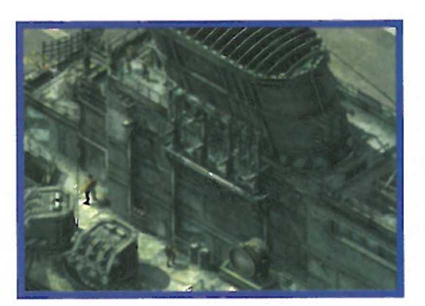




«GONZO»



Gonzalo «Gonzo» Suárez nació en **Barcelona** en 1963 y comenzó su carrera en el 77, como ayudante de dirección en films como EPILOGO y JARDIN SECRETO. En el 84 dio el salto al mundo de los videojuegos gracias a OPERA SOFT, donde creó títulos como GOODY, SOL NEGRO o MOT. En el 89 salió de OPERA para crear ARANTXA SANCHEZ VICARIO TENNIS y, más tarde, para crear una aplicación para IBERTEX. En 1996, **Gonzo** lanzó el proyecto HEADHUNTER. Más tarde, **Gonzo** se unió a Ignacio y David Pérez para crear PYRO STUDIOS, cuyo principal proyecto fue COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES, en el que **Gonzo** asumió las responsabilidades de *Main Designer* y *Project Lead*, al igual que en su ampliación BEYOND THE CALL OF DUTY.







bélicos como SALVAR AL SOLDADO RYAN, DAS BOOT (EL SUBMARINO) o EL PUENTE SOBRE EL RIO KWAI. Los más aficionados a dichas películas notarán la extrema similitud que guardan los escenarios del juego con los films en los que están basados. En la mayoría de los escenarios no bastará con manejar a los protagonistas del juego, también tendremos que encontrarnos con soldados aliados y colocarlos en posiciones estratégicas para completar las misiones. En **COMMANDOS 2** podremos conducir nuevos vehículos como el tanque, y además, esta vez no será indispensable llevar al conductor ya que, por ejemplo, el boina verde también será capaz de conducir. El apartado gráfico, similar en las tres versiones en las que aparecerá el juego (***PS2***, ***DC*** y ***PC***), al principio parece similar al de la primera entrega, pero

ENTREVISTA

*Aprovechando la visita a las oficinas de PYRO STUDIOS, no dudamos en hacerle unas preguntillas a **Gonzo** sobre **COMMANDOS 2** y las versiones para **DREAMCAST** y **PLAYSTATION 2** del juego.*

P.: *¿La idea de convertir **COMMANDOS 2** a consola surgió de vosotros o fue EIDOS quien la sugirió?*

R.: En principio la idea fue nuestra, y surgió sobre todo porque la mecánica de juego es fácil de adaptar a consola y el desarrollo resultará atractivo para el público acostumbrado a los juegos para estos soportes.

P.: *¿El motor gráfico de **COMMANDOS 2** es similar al de la primera entrega o habéis utilizado nuevas técnicas ?*

R.: El motor gráfico recuerda al primer COMMANDOS, pero es completamente nuevo. Es similar estéticamente, pero no tiene nada que ver.

P.: *¿Cuánto tiempo os ha llevado aproximadamente programar **COMMANDOS 2**? ¿Y la primera entrega?*

R.: Con **COMMANDOS 2** llevamos más de 18 meses y podríamos llegar hasta los 24. El primero nos llevó 15 meses, aunque fue un trabajo de 24 horas al día.

P.: *¿Habéis diferenciado la programación para cada plataforma o habéis partido de la misma base?*

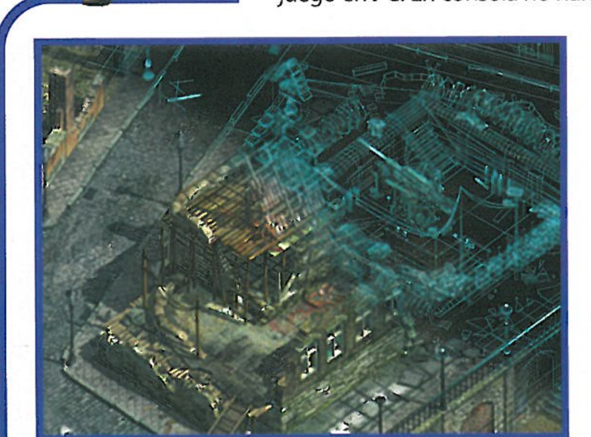
R.: Las leyes del juego son comunes, pero se han diferenciado para aprovechar al máximo cada soporte.

P.: *¿Os ha resultado muy complicado programar en **PLAYSTATION 2** y **DREAMCAST**?*

R.: La complicación es que todavía no hay grandes herramientas, pero tienen infinitas posibilidades. Nos hemos encontrado con sorpresas agradables. Lo mejor es que estas consolas te dan mucha libertad.

P.: *¿Habéis creado algún tipo de herramientas para crear **COMMANDOS 2** en consola?*

R.: Hemos creado herramientas para programar el juego en ***PC***. En consola no han hecho ni falta.



P.: *¿Os ha resultado complicado adaptar el sistema de control teclado/ratón al control pad de consola?*

R.: Adaptar el ratón a consola no es complicado porque su manejo es sencillo. Aún le falta un repasillo para hacerlo accesible, cómodo y suficientemente rápido.





















no tiene nada que ver. Ahora, gracias al motor híbrido creado por PYRO, podremos seleccionar 4 perspectivas para no limitar nuestra visión. La calidad de todos los elementos que componen los mapas ha sido aumentada (aunque parezca imposible) y el entorno utilizado en los interiores de los edificios y demás construcciones está mostrado en 3D, con posibilidad de rotar la cámara a voluntad. Como novedad en el mundo de las consolas, cabe destacar que parece ser que podremos jugar a COMMANDOS (aún no está confirmado) en multijugador a través de **Internet**. Ni PYRO STUDIOS supo decirnos cuándo estaría lista la primera *beta* para comentar, pero la esperamos como «agua de Mayo». ➾ DOC

P.: *¿Cuanta gente compone el equipo de programación de Pyro Studios?*

R.: Somos unas 34 personas. 3 se encargan del diseño, 4 de la producción, y el resto básicamente programadores y grafistas.

P.: *¿Se podrá jugar en modo multijugador a* ***COMMANDOS 2****? ¿Será en modo cooperativo o en modo versus?*

R.: En ***PC*** ya es seguro que se podrá jugar en *multiplayer on-line*. En consola todo parece indicar que también se podrá jugar al modo *multiplayer*. El modo cooperativo estará seguro, lo del *versus* nos los estamos estudiando.

P.: *¿Cuáles son las principales diferencias entre el primer COMMANDOS y su secuela?*

R.: La diferencia principal es la inclusión de 3 nuevos personajes y la variación que han sufrido los antiguos.

P.: *Sabemos que el juego tiene algunas misiones inspiradas en famosos films bélicos, ¿en cuáles está basado?*

R.: DAS BOOT, SALVAR AL SOLDADO RYAN, EL PUENTE SOBRE EL RIO KWAI, OBJETIVO BIRMANIA... Uno de los elementos que más nos ha inspirado ha sido la prisión de Colditz.

P.: *¿Qué tipo de técnicas gráficas han sido utilizadas para la confección del engine final del juego?*

R.: No es tanto las técnicas como el objetivo. Nuestro principal objetivo era integrar a los personajes en 3D en el entorno de aspecto bidimensional, y para ello hemos utilizado diferentes técnicas. Nuestra mayor alegría será que esas técnicas no se aprecien.

P.: *¿Qué tipo de documentación ha sido utilizada para la recreación de las diferentes localizaciones y artefactos que aparecen en el juego?*

R.: Libros, documentación gráfica e **Internet**.

P.: *¿Podríais contarnos algo sobre futuros proyectos?*

R.: No contaremos nada, nos gusta dar sorpresas. Intentamos explotar la estrategia como unidades de tropa, no como conjunto de unidades.



P.: *¿Pensáis centraros en una consola en particular?*

R.: Intentaremos hacer juegos multiplataformas. No queremos esclavizarnos a nada en concreto.


RAYMAN 2 PARA
¿AÚN NO TE HAS RAYMANIZADO?
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
PlayStation
PAL
Ubi Soft
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft
© 2000 Ubi Soft Entertainment y PlayStation son marcas registradas de sus respectivos propietarios.



Todo un sentimiento, toda una pasión, esperaban miles de japoneses el pasado día 26 de Agosto en las calles de Akihabara y Shinju-ku-ku. Tal fenómeno se mezcló con cinco años de impaciencia y una campaña de *marketing* sobresaliente. Por eso sus ventas han arrasado en el archipiélago nipón, con más de 3.700.000 unidades vendidas en un solo mes, convirtiéndose así en el *RPG* más vendido de nuestra querida gris.



Batallas con estilo propio

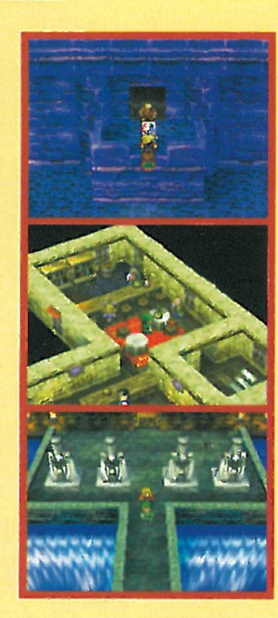
Este apartado sigue siendo uno de los puntos más tradicionales del juego, conservando la vista subjetiva de toda la vida y las variadas opciones de magias (tanto de ataques como curativas). Y los clásicos *items* como las hierbas medicinales, antorchas, alas de Kimera, llaves mágicas o las espadas de fuego, seguirán haciendo acto de presencia.

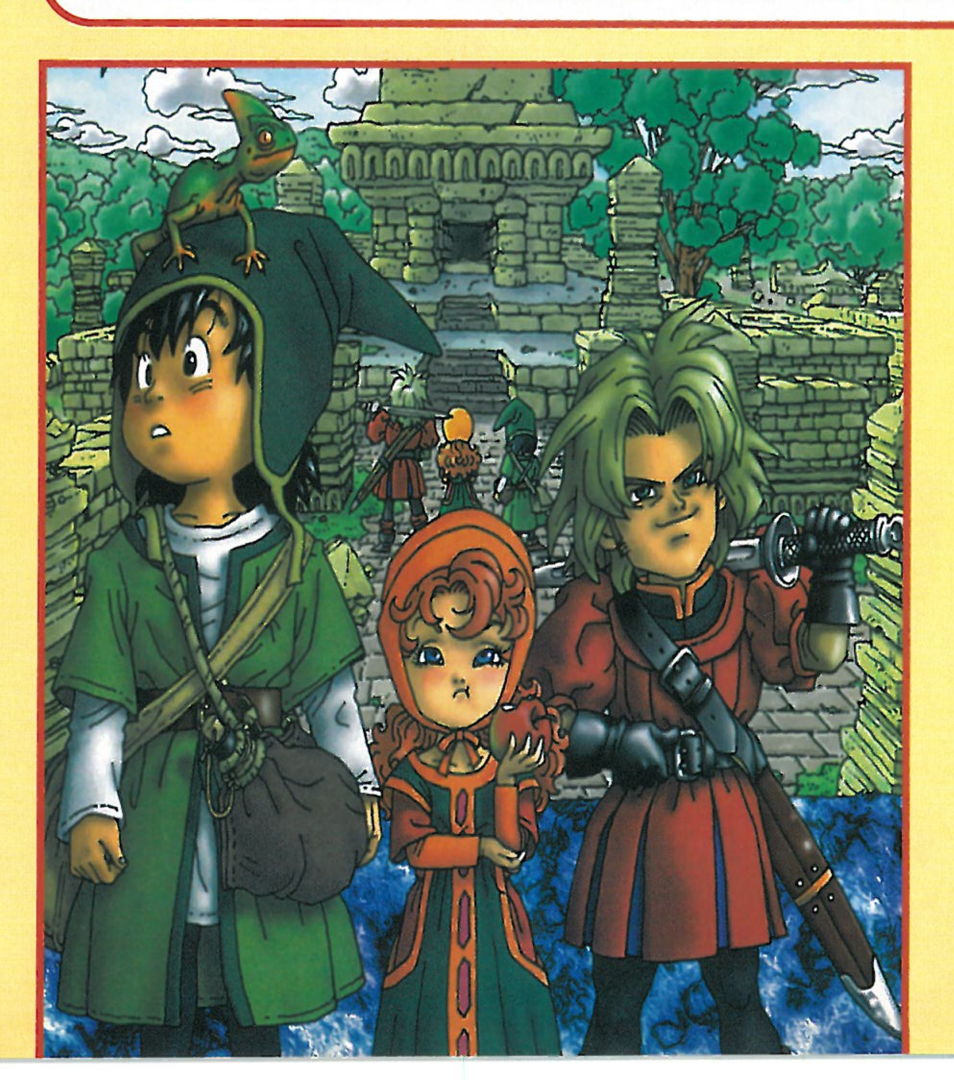
Los ataques se realizan por turnos (como en el LUFIA), y un detalle muy innovador respecto a sus antecesores es que los enemigos están muy bien animados gracias a los efectos de *morphing* (deformaciones de *sprites*). Todos estos detalles se verán apreciados en pantallas con profundidad en 3D.

DRAGON













Todos los fanáticos lloraban los cinco años de ausencia de la saga más emblemática en **Japón** pero cuando todos esos llantos se hicieron unánimes, lograron despertar al gran dragón cuando se mojó con las lágrimas de la añoranza.

¿Y por qué tal devoción? Puede ser porque fue el primer *RPG* que se programó con carisma por detrás de la saga ULTIMA en occidente, o porque todos los episodios de DQ cuentan con fenomenales argumentos repletos de fábulas. Pero el detalle más destacable es el equipo de ensueño que se encuentra detrás de todo esto. Se llama ARMOR PROJECT y es la unión de auténticos maestros como ENIX, CHUN-SOFT, BIRD-STUDIO con **Akira Toriyama**, **Yuji Horii** como productor, **Koichi Sugiyama** (el compositor más entrañable en el País del Sol Naciente) y la **Orquesta Filarmónica de Londres**. Todo un lujo para un videojuego que empezó allá por el año 1986, ganándose a pulso la fama y el liderazgo que le atribuyen hoy en día.

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	ENIX
PROGRAMADOR	ARMOR PROJECT

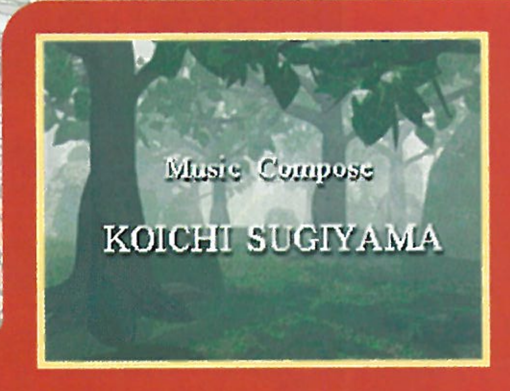
QUEST VII

EDEN NO SENSHI TACHI

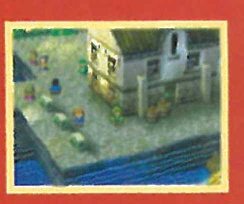
Veamos otro de los secretos que ha hecho triunfar a este genial RPG sobre el resto, que es indiscutiblemente su historia. Todo empezó en un mundo solitario, en donde sólo había una pequeña isla en medio de un inmenso océano. Casi todos sus habitantes pensaban que eran los únicos seres vivientes en aquel planeta, pero desde hacía muchos años diferentes jóvenes valientes se hacían a la mar para descubrir nuevos horizontes... pero nunca encontraron nada ni a nadie. Era una isla tan diminuta que formó su gobierno propio, construyendo un enorme castillo llamado Gran Estado. El rey denominó a sus tierras Isla Estado, y juró protegerlas por toda la eternidad. Aunque siempre ha predominado la paz en el ambiente de Isla Estado, el pueblo está preocupado porque el heredero real no quiere asumir sus



Como podéis comprobar, la imagen de arriba es de la introducción. Está generada en CG y la acompaña una melodía amena, que logra ambientar la situación bastante bien.

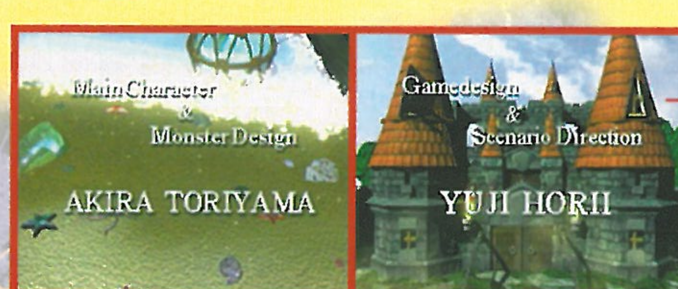


Música celestial. El verdadero arte de **DQVII** reina en la banda sonora compuesta por **Koichi Sugiyama** y la **Orquesta Filarmónica de Londres.** Tales melodías harán deleitar nuestros sentimientos como si estuviésemos dentro del mismísimo desarrollo de dicho título. El anterior mes de Septiembre salió a la venta su B.G.M., el primer CD estaba tocado por la **O.F.L.**, y el segundo constaba de todas las canciones extraídas directamente de los canales de sonido de *PLAYSTATION*.







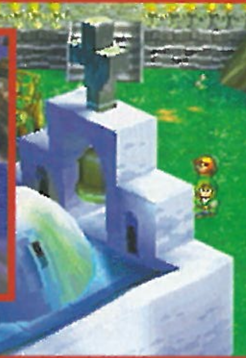


Aquí tenéis a los dos responsables más importantes del Dream Team llamado ARMOR PROJECT.















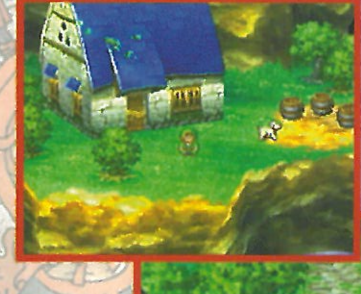


Un detalle que destila como buen RPG es que el desarrollo varía dependiendo si en el juego es de día o de noche. Un curioso detalle.









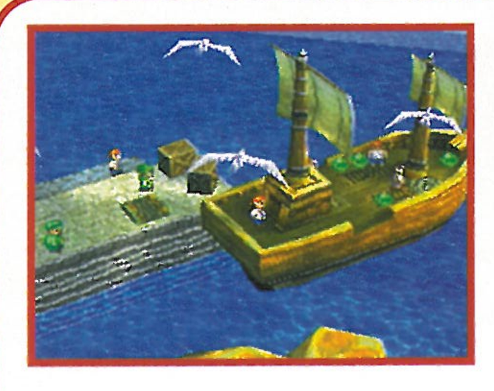


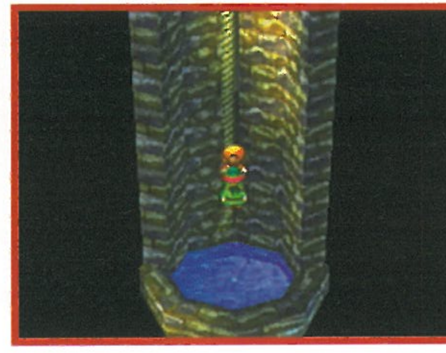
*Aquí en **España** a **Dragon Quest** se le conoce como Fly gracias a su emisión televisiva y la serie manga.*













futuras obligaciones como rey. Al príncipe Kiifa le carcomían las ansias de explorar el mundo y buscar nuevas fronteras… hasta que un día se fugó por la noche para explorar Isla Estado y llegó a una pequeña villa llamada FishBell. Allí conoció a Als, el hijo único del pescador más importante de ese pueblo. Ambos coincidían en pensamientos y por eso decidieron empezar esta magnífica aventura juntos. Justamente al día siguiente del reencuentro de los protagonistas partía Volcano (padre de Als) hacia la mar para pescar. Als se fue a despedir de su padre, pero cuando estaba caminando por la bodega del barco encontró a Maribel, hija de Amit (dueño de la embarcación) y amiga suya desde la infancia. Ella le confesó que quería colarse en el barco, navegar hasta encontrar nuevas tierras, pero le acabaron descubriendo y le dejaron en tierra. Por eso tal vez se unió al grupo formado por el Príncipe Kiifa y Als. Juntos decidieron partir la noche siguiente hacia un extraño templo abandonado que se encuentra situado en el centro de la isla. Leyendas antiguas contaban que esa edificación tiene en su interior unas puertas enigmáticas que si las traspasas te enviarán al otro lado del mundo llamado Edén. Pero todos son suposiciones y averiguarlo será el gran reto que concierne a estos tres jóvenes. Durante el transcurso de la heroica hazaña irán conociendo a nuevos personajes que se unirán a ellos para compartir los variados periplos del juego.

Todo este guión parece estar sacado directamente de una novela de narrativa épica fantástica, pero no, es para un videojuego. Increíble. Su excelente magia argumental se ve trasladada a un entorno pseudo 3D con vista isométrica y que además podremos rotar 360 grados con los botones L y R. Si a esto le añadimos un rol en estado puro (como los de antes) y unas *dungeons* kilométricas (con puzzles incluidos), nos encontramos ante un *RPG* que llega a una exquisitez absoluta. Pecaría de gráficos algo obsoletos si no tuviera la opción de aplicar una leve capa de *smooth* a las texturas en ***PLAYSTATION 2***. En cambio, en la primera el tamaño de *pixels* es algo descomunal, pero en un **DRAGON QUEST**, como todos los aficionados al género comprenderán, lo realmente importante y vital para valorarlo es su estructura de juego, y no el apartado gráfico. Agradezco a **Seiko Takeda** su inestimable ayuda para poder realizar este merecido homenaje a una saga que apasiona.

Los inolvidables dungeons son aunténticas pesadillas para aquellos que odien los laberintos.

El prólogo del juego ocupa aproximadamente unas cuatro horas y su duración total más de cien.







Cabe destacar las apariciones «secretas» para los formatos ***MSX*** y el ***X68000***. En el mundo occidental sólo se relacionan los **DQ** con la marca NINTENDO (***Nintendo/Famicom, Super Famicom*** y ***Game Boy***) aunque actualmente también se relacionan con ***PlayStation*** por la salida al mercado de la séptima entrega, que dará comienzo a una nueva trilogía llamada Los guerreros del Eden y que apreciarán los fans del género. **MANJIMARU**

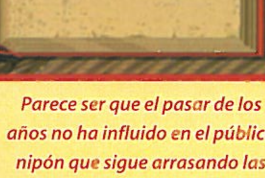


■ CRONOLOGIA DE UNA SAGA

Más de 25 millones de unidades demuestran el pasado glorioso de la saga de rol más vendida en todo el mundo, teniendo en cuenta la aparición de todos los Dragon Quest en **Japón** y sólo los cuatro primeros de NINTENDO 8 *bits* en los **Estados Unidos**. En **Europa**, tan sólo salió el año pasado Dragon Warrior Monsters para ***Game Boy.*** Por esta circunstancia, en el viejo continente, esta saga es todavía poco conocida.

*Dentro del mundo **Dragon Quest IV** aparece un personaje llamado **Toruneko** que a la postre protagonizará dos títulos de CHUN-SOFT.*





*Parece ser que el pasar de los años no ha influido en el público nipón que sigue arrasando las estanterías de las tiendas para adquirir **Dragon Quest VII**.*






▼ DRAGON QUEST
FORMATOS: FAMICOM, SUPER FAMICOM, G.B.COLOR, MSX y X68000
FECHA LANZAMIENTO: 1986
TRILOGIA: EMBLEMA DE ROTO
UNIDADES VENDIDAS: 1.500.000 (SOLO FAMICOM)




▼ DRAGON QUEST II
FORMATOS: FAMICOM, SUPER FAMICOM, G.B.COLOR y MSX
FECHA LANZAMIENTO: 1987
TRILOGIA: EMBLEMA DE ROTO
UNIDADES VENDIDAS: 2.400.000 (SOLO FAMICOM)



▼ DRAGON QUEST III
FORMATOS: FAMICOM, SUPER-FAMICOM y G.B.COLOR (próximamente)
FECHA LANZAMIENTO: 1988
TRILOGIA: EMBLEMA DE ROTO
UNIDADES VENDIDAS: 5.200.000 (FAMICOM y SUPER-FAMICOM). Hasta la fecha de hoy es el *RPG* más vendido de toda la historia de los videojuegos)



▼ DRAGON QUEST IV
FORMATOS: FAMICOM
FECHA LANZAMIENTO: 1990
TRILOGIA: TENKU A.K.A.
UNIDADES VENDIDAS: 3.100.000




▼ DRAGON QUEST V
FORMATOS: SUPER-FAMICOM
FECHA LANZAMIENTO: 1992
TRILOGIA: TENKU A.K.A.
UNIDADES VENDIDAS: 2.800.000



▼ DRAGON QUEST VI
FORMATOS: SUPER-FAMICOM
FECHA LANZAMIENTO: 1995
TRILOGIA: TENKU A.K.A.
UNIDADES VENDIDAS: 3.200.000


SEGA
LO DEMÁS
SON CARRERAS
DE SACOS.
© SEGA CORPORATION, 2000. 'SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION'
MSR™
METROPOLIS STREET RACER
JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST
Tokio, San Francisco y Londres, reconstruídas manzana a manzana. 40 deportivos reales, 250 circuitos y 28 km de reproducciones exactas de las tres ciudades... Hasta la fecha, ningún otro juego había alcanzado tanto realismo. Pero si en algo se diferencia MSR de los demás, es en su planteamiento: aquí no basta con conducir rápido, también se premia el estilo. Conduce con maestría y conseguirás *Kudos*, créditos con los que podrás cambiar de coche y conocer nuevos circuitos. Si te gusta conducir, elige MSR. Porque no es lo mismo conducir... que CONDUCIR.
Dreamcast™
Up to 6 billion players



El sueño se ha cumplido. El título con el que todos los aficionados a los *beat'em-up* habían soñado acaba de aparecer en el mercado nipón. Las estrellas de CAPCOM y SNK se enfrentan en el juego de lucha más esperado de todos los tiempos; ¿Quién saldrá victorioso?



*Este escenario se asemeja al de **Alex** de SFIII 2nd Impact, aunque en CAPCOM vs SNK es nocturno. Lo mejor: los efectos de las sombras.*

Si nos acercamos a las puertas de los recreativos, estas se abrirán y podremos entrar; dentro veremos una coin-op de CAPCOM vs SNK.



Treinta y tres personajes más alguna que otra variación Extra, forman el elenco completo de CAPCOM vs SNK.



CAPCOM VS S

MILLENNIUM FIG

Lo que en un principio no era más que un rumor, ha terminado convirtiéndose en un utópico *beat'em-up* 2D en el que los luchadores más carismáticos de CAPCOM y SNK se enfrentan para deleite de todos los aficionados a los juegos de lucha. Al final, y tal y como se planeó en un principio (aunque a muchos les sonase a cuento), SNK se encargó de la versión para ***Neo-Geo Pocket*** de **SNK Vs CAPCOM** y esta última ha programado la versión ***Naomi*** y ***Dreamcast***, titulada **Capcom vs SNK**. El juego de CAPCOM no es tan solo una mezcla entre el último Street Fighter y el último King Of Fighters, ya que toma prestados elementos como el motor gráfico de Marvel vs Capcom 2, *sprites* como los de **Ryu** y **Ken** de SFIII o las versiones extra de algunos personajes, como ocurría con **Kyo** en KOF'98. Lo único que resulta completamente nuevo son los personajes de **SNK**, redibujados y nuevamente





SNK
HT 2000

animados para este título, hecho que acentúa la escasa imparcialidad de la que ha hecho gala CAPCOM; todos los personajes de dicha compañía han sido sacados de anteriores títulos. El «bando CAPCOM» ha sido compuesto por sus mayores estandartes, mientras que en el «bando SNK» faltan luchadores tan importantes como **Joe Higashi**, **Andy Bogard** o **Ralf** y **Clark** (y han sido incluidos otros como **Raiden**/**Big Bear** o **Nakoruru**). Como hemos comentado antes, el *engine* gráfico de CAPCOM vs SNK es casi idéntico al de MARVEL VS CAPCOM 2, ya que pone a personajes bidimensionales en un escenario 3D en alta resolución (640x480), y cuyo detalle podremos apreciar al máximo haciendo uso del VGA Box. La jugabilidad, apartado más importante del título, convencerá tanto a los seguidores de CAPCOM como a los de SNK. El control utilizado se asemeja al de títulos como MARVEL VS CAPCOM 2 o la saga KOF, ya que tan solo usaremos cuatro botones de ataque y, además, los luchadores de ambos bandos serán capaces de rodar y de rea-



*Al finalizar el juego y, tras la muerte de **Geese** o **Bison** (¿Cuántas veces han muerto estos dos?), veremos a **Joe** y **Dan** celebrar una victoria en la TV.*





Opciones y extras.

Como de costumbre, CAPCOM ha dotado a su título de un gran número de extras y opciones ocultas, todas ellas activadas a través del intercambio de puntos. Por ejemplo, la posibilidad de seleccionar una versión Extra de la mayoría de los personajes, luchadores secretos como Morrigan, Delvil Ryu y Nakoruru y un modo de edición de color de los *sprites*.





Los luchadores de SNK han visto su repertorio de golpes mermado y la mayoría de sus especiales han sido atrofiados. El combo de los puños de Kyo ya no es combo, los supers son cortos y fácilmente interrumpibles y, para colmo, los personajes de CAPCOM también pueden rodar con A+B.





Cada uno de los escenarios comienza de un modo diferente. En éste observaremos un accidente en lo que parece un juego antiguo.

lizar super-saltos. Al comienzo de la partida tendremos que elegir el tipo de control de nuestro personaje, CAPCOM Groove o SNK Groove, lo cual influirá tan solo en la posibilidad de recargar la barra de *supers* y de ejecutar dichos golpes con nuestra energía bajo mínimos. Dentro de poco os ofreceremos una extensa *preview* de **Capcom vs SNK**, gracias a VIRGIN INTERACTIVE, explicando cada uno de los detalles que hacen de él el mejor *beat'em-up* bidimensional de la historia. **DOC**



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



HALF-LIFE

La calidad de títulos de consola como la saga Resident Evil o Final Fantasy VII/VIII ha provocado su conversión a PC. En esta ocasión, Half-Life, para muchos el mejor juego de PC de la historia, es versionado a Dreamcast.



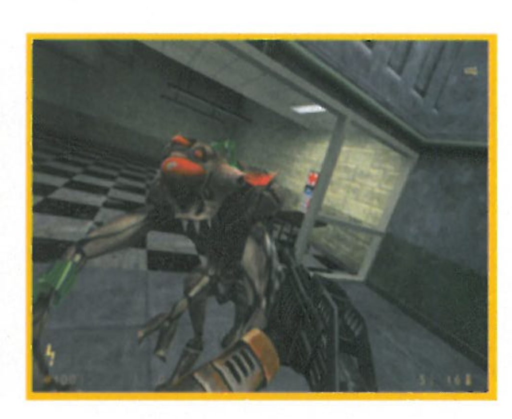






El título de compatibles PC **Half-Life**, nombrado por la prestigiosa publicación PC GAMER como «mejor juego de todos los tiempos» y ganador del premio al mejor juego del año por más de 50 revistas de todo el mundo, está a punto de hacer aparición en ***Dreamcast***. Para el que a estas alturas aún no lo sepa, **Half-Life** es el juego que revolucionó el mundo de los *shoot'em-up* subjetivos, gracias a una impecable historia digna de un film de ciencia ficción y a una impresionante jugabilidad en cuya base se asientan decenas de títulos, incluídos algunos de reciente aparición como Deus Ex (PC). En ***Half-Life*** tomaremos el papel de **Gordon Freeman**, científico al frente del departamento de materiales anómalos de *Black Mesa* (instalaciones de investigación federal) y encargado de llevar a buen puerto un proyecto gubernamental del que apenas conoce detalles. Durante un experimento rutinario algo sale mal (o tal y como el gobierno quería que saliese) y se abre un portal dimensional en *Black Mesa*, a través del cual las instalaciones quedan medio derruídas e invadidas por cientos de alienígenas. Nuestro principal objetivo consistirá en seguir vivo y por consiguiente, salir cuanto antes de *Black Mesa*. A lo largo de la aventura tendremos que completar multitud de puzzles y enfrentarnos a de-





Arriba y abajo podemos observar el aspecto de dos de los enemigos más impresionantes del juego. Esperad a ver al gigantesco jefe final y estos dos os parecerán ridículos.



- FORMATO • GD ROM
- GENERO • SHOOT'EM-UP 3D
- COMPAÑIA • HAVAS INTERACTIVE
- PROGRAMADOR • GEARBOX/VALVE
- PAIS • ESTADOS UNIDOS

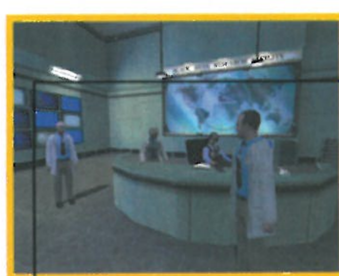






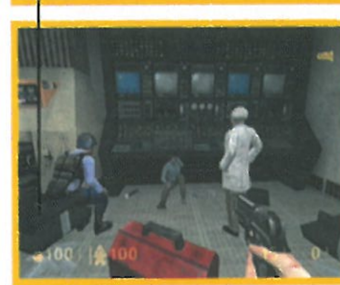
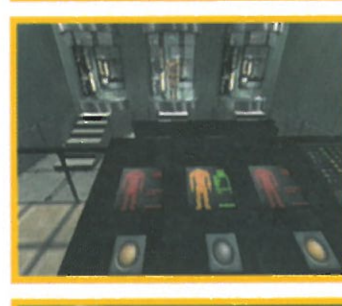
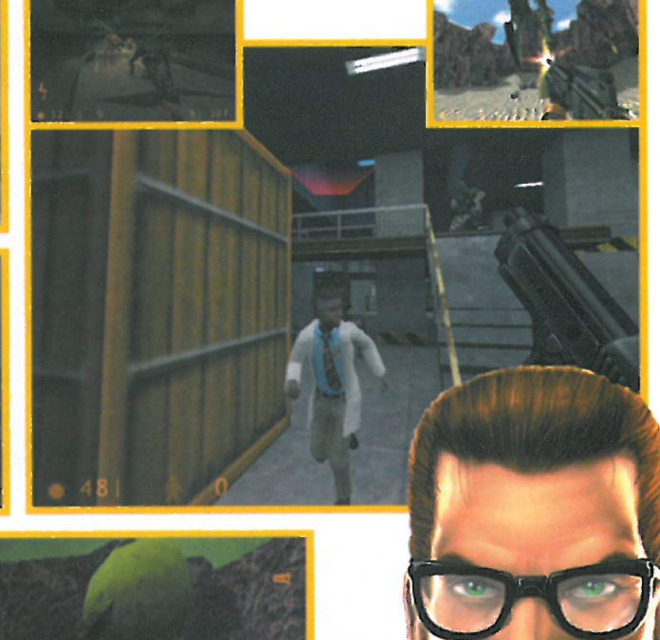


cenas de especies diferentes de alienígenas y hasta a marines enviados a *Black Mesa* para silenciar (a tiro limpio) a todos los científicos. Para defendernos, al principio solo contaremos con una barra de hierro, pero a lo largo de la aventura podremos utilizar desde un revolver Colt Python hasta un lanzamisiles guiado por satélite. Las principales diferencias con respecto a la versión PC, radican en el entorno gráfico, increíblemente mejorado en esta versión para los 128 bits de SEGA y en la inclusión de una nueva aventura, completamente diferente a la original y compuesta por 27 misiones, denominada **BLUE SHIFT**. Otra de las diferencias importantes afecta directamente al control del juego, ya que si no nos hacemos con el



El comienzo

El principio del juego es de lo más impresionante. Pocos jugadores de PC no han quedado impresionados por el comienzo de lo más cinematográfico que tiene ***HALF-LIFE****. Como un científico, acudiremos a realizar nuestro trabajo normalmente, hasta que algo sale mal y todo se convierte en una especie de pesadilla. Francamente inolvidable.*



DC vs PC

La versión de HALF-LIFE creada por GEARBOX para ***DREAMCAST*** no sólo resulta similar a la de PC, sino que la supera en algunos aspectos. El más notable de todos es el modelado 3D de los personajes, los cuales están compuestos por más del doble de polígonos.






HALF-LIFE





teclado y el ratón de ***DREAMCAST***, jugar a **HALF-LIFE** puede convertirse en una pesadilla. Al contrario que QUAKE III ARENA, **HALF-LIFE** no cuenta con un modo multijugador, aunque SIERRA ya ha confirmado que piensa tener lista para el primer cuarto del 2001 una nueva versión con opción de juego *On-Line* y con gran parte de los extras que incluirá en su nueva versión para PC **HALF-LIFE: CS**; ¿Incluirá también el archiconocido *mod* **COUNTER-STRIKE**? Dentro de unos meses seremos testigos del combate que librarán UNREAL TOURNAMENT, QUAKE III ARENA y **HALF-LIFE** en ***DREAMCAST***. ¿Se impondrá el modo multijugador *on-line* de Q3 y UT sobre la impresionante aventura de **HALF-LIFE**? **DOC**



Esta escena quedará grabada en la memoria de muchos jugones de PC como una de las más memorables de la historia.



HL: Blue Shift

Blue Shift es el nombre de la nueva misión creada exclusivamente para la versión ***DREAMCAST*** de **HALF-LIFE**. Conservando cierto paralelismo con la aventura normal protagonizada por **Gordon Freeman**, GEARBOX, creadores de la ampliación OPPOSING FORCE de PC, han puesto a nuestra disposición 27 nuevas fases repletas de nuevos alienígenas, nuevos final bosses y compuestas por nuevas texturas y nuevos mapeados.

"...por fin ha llegado el día en que las consolas se encuentran al mismo nivel que las Coin-Op".
Revista Super Juegos. Agosto de 2000

"La máquina más bella".
Revista oficial Dreamcast. Octubre de 2000

"Tan real que sentirás el asfalto".
Revista Hobby Consolas. Junio de 2000

F355 challenge™
Passione Rossa

Acclaim



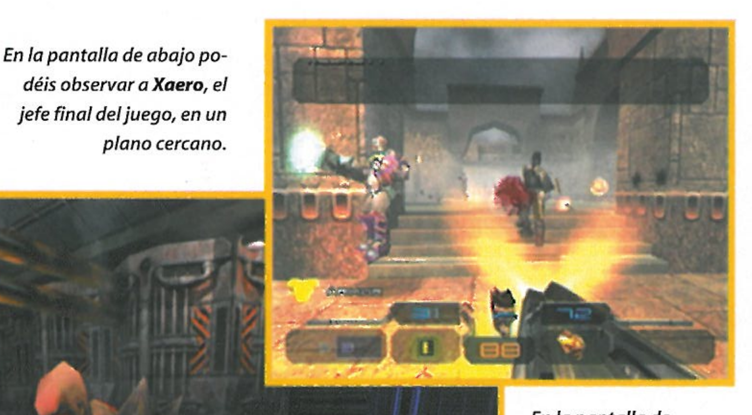


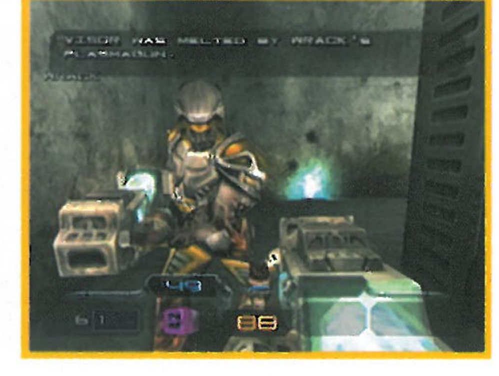
QUAKE III ARE

uno de los títulos más jugados de la red en pc hace aparición ahora en dreamcast. Tras chu-chu rocket, quake III arena es el segundo juego de dreamcast con posibilidad de juego en red; ¿cual de los dos juegos os llevaríais a una isla desierta (pero con internet)?

A estas alturas, todos conocemos la gran calidad que atesoran títulos como UNREAL TOURNAMENT o HALF-LIFE, pero en cuanto escuchamos el término *shoot'em-up* «subjetivo», el primer juego en el que pensamos es en QUAKE. Después de WOLFENSTEIN y DOOM, QUAKE supuso toda una revolución en el mundo de los ***PC's*** y, esta tercera entrega ha significado un paso más hacia el *shoot'em-up* perfecto. Su característica más llamativa es el hecho de no contar con un modo en el que sigamos una historia o guión, ya que el modo para un solo jugador se desarrolla del mismo modo que si fuera *multiplayer*; nuestro objetivo será proclamarnos vencedores en los 25 escenarios diferentes de que consta el juego. Al principio, esta característica puede resultar desalentadora, pero bastan un par de partidas para darnos cuenta de que el modo multijugador resulta mucho más adictivo y entretenido que la tradicional aventura para un solo jugador. A pesar de que hace algo más de un año que el juego apareció en formato ***PC***, **QUAKE III ARENA** sigue siendo de los más jugados en la red. Las diferencias entre la versión original para ***PC*** y la de ***DC*** son prácticamente inapreciables. En lo que respecta a la jugabilidad, no tenemos más que conectar el teclado y el ratón a nuestra ***DC***, ya que con el *pad*, Q3A puede

*En la pantalla de abajo podéis observar a **Xaero**, el jefe final del juego, en un plano cercano.*





*En la pantalla de arriba podéis ver a **Shiva** y a **François**, ambos testers de SEGA (y ambos franceses), recibiendo de lo lindo por parte de **Doc**.*



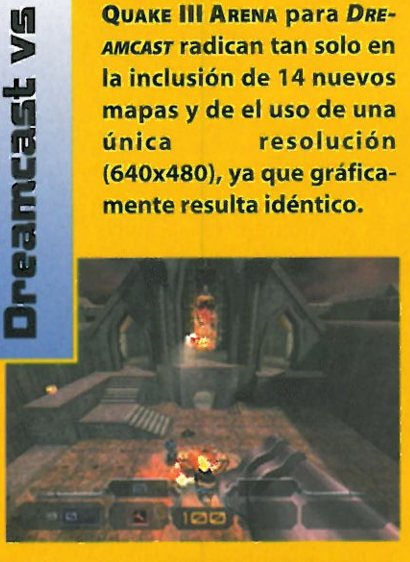
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • SHOOT'EM-UP 3D
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • ID SOFTWARE
- PAIS • ESTADOS UNIDOS





Dreamcast vs PC

Las diferencias con la versión PC de este QUAKE III ARENA para *DREAMCAST* radican tan solo en la inclusión de 14 nuevos mapas y de el uso de una única resolución (640x480), ya que gráficamente resulta idéntico.









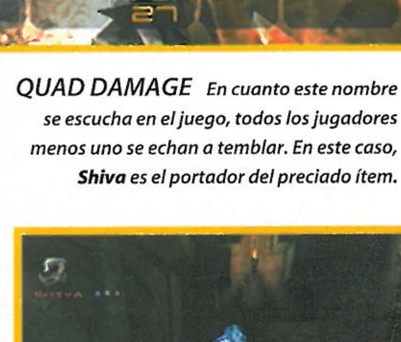


RAILGUN *El arma más poderosa de la saga QUAKE (a excepción del BFG), a punto de despedazar a DR00G, tester inglés que también recibió lo suyo. Sólo hay una cosa mejor que matar a un oponente, y es escuchar: «IMPRESSIVE!».*



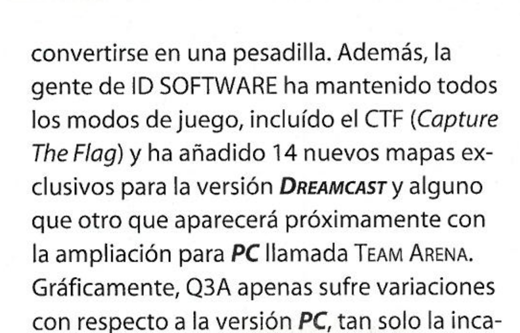






QUAD DAMAGE *En cuanto este nombre se escucha en el juego, todos los jugadores menos uno se echan a temblar. En este caso,* ***Shiva*** *es el portador del preciado ítem.*

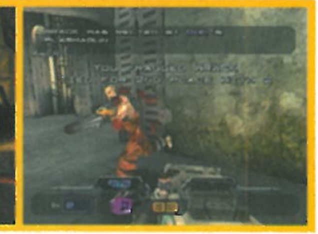




convertirse en una pesadilla. Además, la gente de ID SOFTWARE ha mantenido todos los modos de juego, incluído el CTF (*Capture The Flag*) y ha añadido 14 nuevos mapas exclusivos para la versión ***DREAMCAST*** y alguno que otro que aparecerá próximamente con la ampliación para ***PC*** llamada TEAM ARENA. Gráficamente, Q3A apenas sufre variaciones con respecto a la versión ***PC***, tan solo la incapacidad de jugar con una resolución que no sea 640x480 y algún que otro detalle gráfico añadido a alguno de los mapas; el *frame rate*, con todos los efectos de iluminación y las famosas *curved Surfaces*, se mantendrá entre los 30 y los 40 fps. Lo más importante de **QUAKE III ARENA** es la posibilidad de jugar *On-Line* contra otros usuarios de ***DREAMCAST***, como la versión ***PC***, amén de un modo para

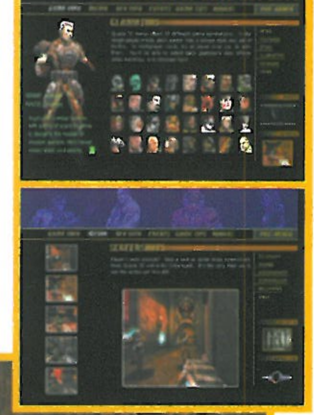


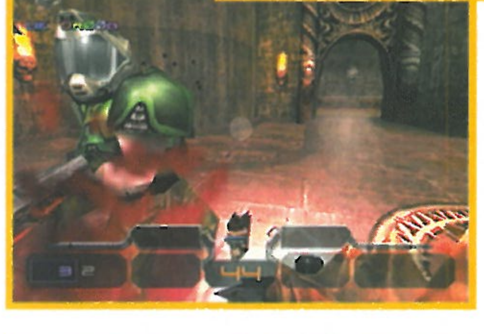
QUAKE III ARENA



*A la derecha podéis ver unas imágenes de la página que SEGA AMÉRICA ha facilitado a los usuarios de **Dreamcast** con información sobre **Quake III Arena**. En ella se pueden ver todos los personajes, todas las armas, la historia del juego, podremos bajarnos fondos de escritorio, etc.*





4 jugadores a pantalla partida. Para realizar esta *preview* jugamos conectados a servidores de SEGA contra *game testers* de **Inglaterra** y **Francia** y, para que os vamos a angañar, va como la seda. Teniendo en cuenta que la red no estaba muy fina aquel día, el *lag* era mínimo y el *ping* no subió por encima de 325 en las 4 horas que estuvimos conectados (repito, la red iba de pena). En **Estados Unidos** podrán enfrentarse los usuarios de ***DC*** a los de ***PC***, pero aquí aún no se sabe nada. El mes que viene os contaremos que tal va el primer *shoot'em-up* on-line de ***Dreamcast***. DOC






Juego On-Line






Al igual que en la versión PC, podremos conectar nuestra ***Dreamcast*** a la línea telefónica y disfrutar de horas y horas de diversión, combatiendo contra cualquier otro jugador de todo el mundo. En **EE.UU.**, los usuarios de PC podrán bajarse una actualización de SegaNet para su **Quake III Arena**, que les permitirá jugar contra usuarios de DC y crear servidores para PC y ***Dreamcast***.





Basado en la franquicia del arcade original, San Francisco Rush 2049 te acerca a la nueva generación de juegos de carreras. Conduce tu vehículo armado a través de las futuristas calles de San francisco. San Francisco Rush 2049 es un juego de carreras arcade con 3 juegos de acción en uno, carreras, saltos y batalla contra tus contrincantes.















Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



DINO CRISIS

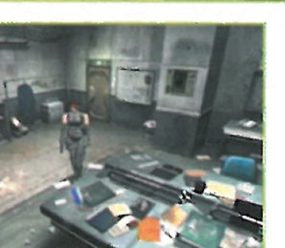
CAPCOM
Capcom
CD ROM
JAPON

Acción desbordante para PlayStation

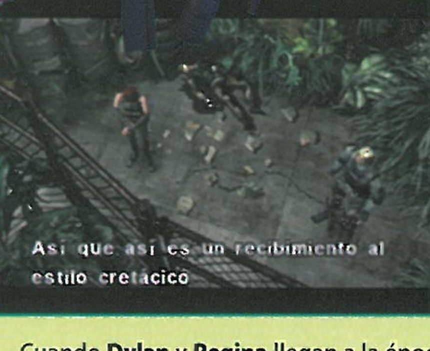


*Aunque **Regina** cuenta con un arma menos potente que **Dylan**, no tendrá muchos apuros para librarse de los dinosaurios.*

Los que esperen encontrarse en **Dino Crisis 2** con un *Survival Horror* se van a llevar una sorpresa. En el primer capítulo, CAPCOM ya hizo una apuesta importante por la acción, pero el juego conservaba todavía ciertos aspectos (*puzzles*, sustos, etc.) que le acercaban al marcado estilo de sus hermanos de Resident Evil. En esta ocasión han desaparecido, casi por completo, dichos elementos que le daban un toque de aventura al primer Dino Crisis. Desde un principio nos veremos envueltos en una lucha constante contra los dinosaurios. Las escenas que aparecen en la impresionante intro, después de que **Regina** y **Dylan** entren a bordo de una lancha en la época jurásica, cuando una manada de velociraptores masacra el campamento de la expedición, son un simple reflejo de lo que vamos a encontrar durante el juego. Tanto **Regina** como **Dylan** serán personajes controlables, pero a intervalos. Nada más comenzar tendremos al forzudo miembro de la TRAT, con una escopeta recortada y un sable que le per-









Cuando **Dylan** y **Regina** llegan a la época jurásica, se encuentran con la base científica incrustada en la selva. Ahora tendrán que buscar a los supervivientes.





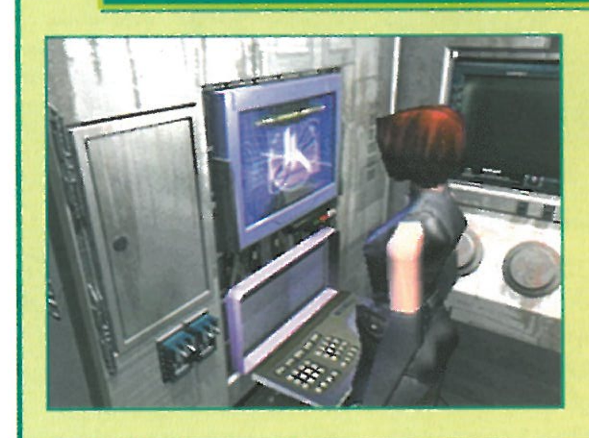


mite abrir las puertas selladas por las espesa vegetación de la jungla. No tardará mucho en darse cuenta de que la fuerza no es la única manera de llevar a cabo la misión y tendrá que pedir ayuda a su compañera. Momento en el que **Regina** pasará a estar bajo nuestro control, y aunque es menos corpulenta y cuenta con un arma



Ambos protagonistas se verán envueltos en constantes refriegas contra los dinosaurios. Siempre cabe la posiblidad de huir, aunque perderemos puntos.

Nos vamos de compras



Tanto **Regina** como **Dylan**, podrán utilizar los terminales (como el que se muestra en la pantalla) para salvar partida. Pero también, para comprar nuevas armas con mayor poder destructivo, objetos para recuperar energía y una opción que permite obtener munición. Todo ello, a cambio de los puntos conseguidos.







***Dino Crisis 2** contará con textos en castellano, como podemos apreciar en esta pequeña captura donde mostramos uno de los menús.*

*Arriba podemos apreciar que no sólo el T-Rex cuenta con un tamaño considerable. La temible bestia que persigue a **Regina** es capaz de acabar con nosotros de apenas dos zarpazos. Lo mejor será salir corriendo*

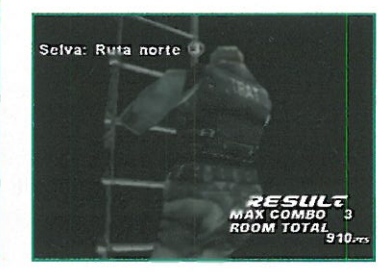
DINO CRISIS 2

menos poderosa que **Dylan**, esta chica sabe apañárselas muy bien con las criaturitas que asolan el lugar. El objetivo de su misión es rescatar a todos los supervivientes que haya en el complejo científico, que desapareció del presente para aparecer en la época donde los dinosaurios dominaban la tierra. El mapeado del juego se encuentra dividido en zonas. Al abandonarlas, el jugador será recompensado con un determinado número de puntos que variarán dependiendo de los dinosaurios que hayamos aniquilado, la forma de hacerlo y la energía que hayamos perdido en la lucha. Como ocurría en DINO CRISIS, el enemigo estelar del juego es el **Tiranosaurio Rex**. La impresionante bestia hará su aparición a lo largo de la aventura. En lo que se refiere a la representación de los escenarios, **DINO CRISIS 2** presenta una mayor riqueza en los detalles. Es un aspecto en el que aventaja sin ninguna duda a su antecesor. A pesar de que se hayan sacrificado los entornos 3D por gráficos prerenderizados, estos consiguen una mayor vistosidad en cada una de las zonas que visitan los protagonistas. Musicalmente, **DINO CRISIS 2** cuenta con una banda sonora que recalca los momentos más intensos del juego, ya que durante los paseos selváticos sólo escucharemos efectos sonoros creados para tal fin. En definitiva, un título ideal para los amantes de la acción que sin duda, no se verán defraudados . **R. DREAMER**

*Este es el primer encuentro de **Dylan** con el **T-Rex.** Por el momento no le quedará más remedio que salir huyendo y encontrar otro arma.*



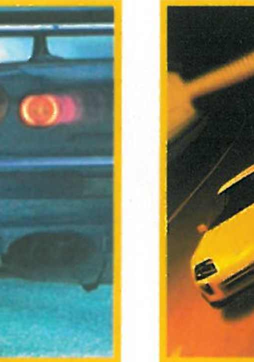
Los velociraptores son los depredadores más peligrosos del juego. Además de estar dotados de una rapidez envidiable, causan terribles hemorragias.



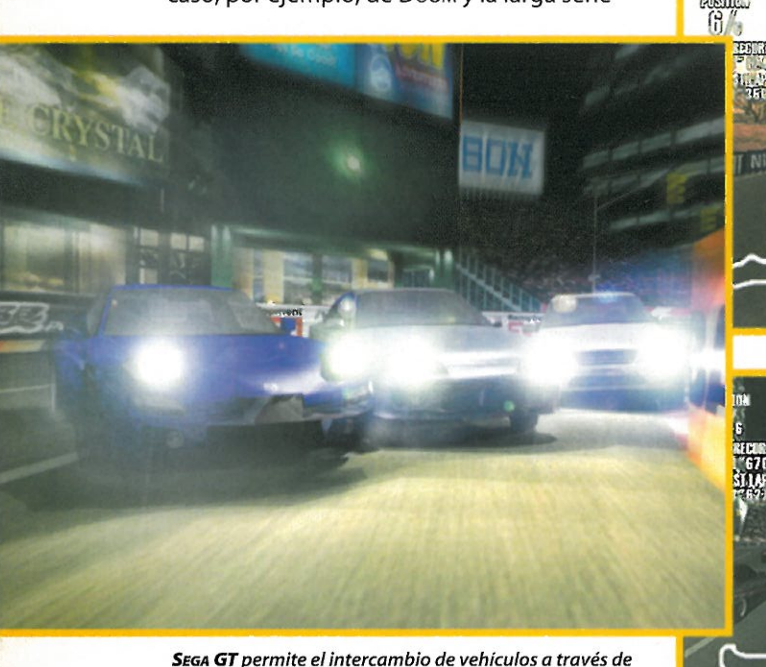
SEGA GT

es la respuesta de sega a la sobresaliente saga GRAN TURISMO de PLAYSTATION. multitud de coches y un sinfín de posibilidades de juego es la oferta de un título que satisfará las exigencias de los amantes de los juegos que tardan muchas semanas en completarse. sólo tiene un handicap, y dicho handicap lo tiene en casa...

Y decimos que lo tiene en casa porque **SEGA GT** ha tenido la mala suerte de salir casi simultáneamente con METROPOLIS STREET RACER, un juego que, como leerás en la *review* de este mes, es el principal rival no sólo de este título, sino de cualquier juego de conducción para ***DREAMCAST***. Pero eso ya lo valoraremos en el momento que debamos puntuar este juego. De momento nos centraremos en la oferta de **SEGA GT** que, como podréis adivinar, es realmente poderosa. La estructura de juego es muy parecida a la de GRAN TURISMO, con detalles que casi dan la impresión que parecen haber sido programados por **Ana Rosa Quintana**. Pero en el mundo del videojuego, el plagio como tal no existe. Más bien alguien tiene una idea y el resto de compañías siguen ese camino. Es el caso, por ejemplo, de DOOM y la larga serie

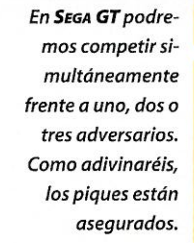






***SEGA GT** permite el intercambio de vehículos a través de la VMS, o incluso la donación gratuita de éstos a los amiguetes. Eso sí, si lo das, lo pierdes.*

MODE SELECT
CHAMPIONSHIP
SINGLE RACE
TIME ATTACK
DUAL RACE
REPLAY BOOTH
MEMORY CARD
INTERNET
OPTIONS



*En **SEGA GT** podremos competir simultáneamente frente a uno, dos o tres adversarios. Como adivinaréis, los piques están asegurados.*

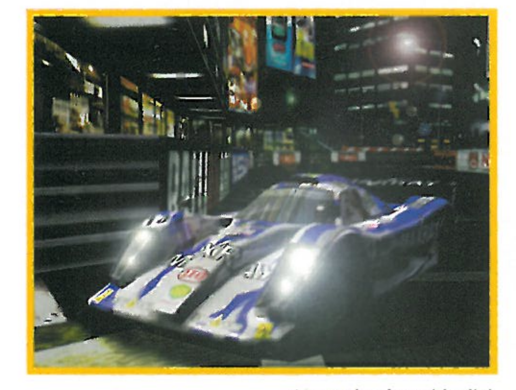


*A través de **Internet** podremos bajarnos los mejores tiempos de jugadores de todo el mundo. También podremos subir los nuestros.*



MENUS

La navegación por los diferentes modos del juego está muy estructurada, tanto que en ocasiones efectuar una operación como vender nuestro coche llevará su tiempo.



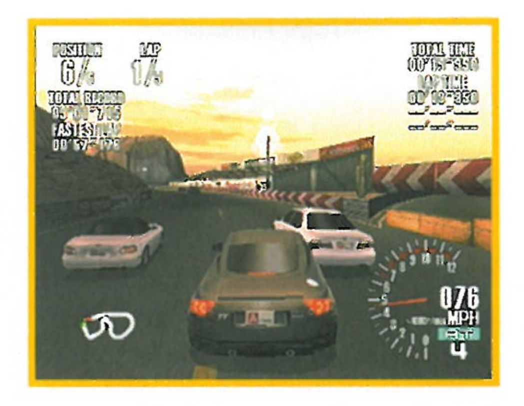




Los coches han sido divididos en tres categorías: hasta 1000 cc.; de 1600 cc. hasta 2000 cc.; y de 2000 cc. en adelante.

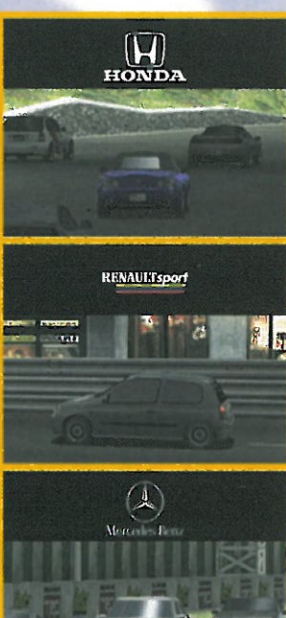
Una de las sorpresas más agradables del juego es la posibilidad de construirnos un coche a la medida.

de clónicos que, al final, superaron al original (DUKE NUKEM, HALF LIFE, UNREAL...). De esta manera encontraremos el sistema de licencias que limitarán el acceso a determinadas partes del juego, la posibilidad de comprar coches de segunda mano y también de venderlos, la opción *Tuning* en la que será posible rectificar la mecánica del coche para mejorar su comportamiento, y muchos más detalles que no sonarán familiares. Pero el hecho de que alguien ya haya repetido esto no es relevante. Lo realmente importante es que SEGA lo ha hecho todo con sumo cuidado. Además, las cifras son apabullantes: 17 marcas y más de 200 vehículos reales, posibilidad de construir nuestros propios vehículos, diferentes categorías, más de 20 circuitos diferentes,

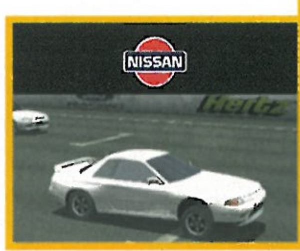


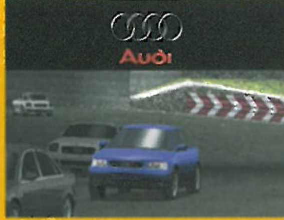
SEGA GT











*En este juego podréis pilotar coches que, por desgracia, la mayoría de vosotros no podrá conducir nunca. No como **The Elf**, que con su millonario sueldo se puede permitir cualquier «fruslería» de cuatro ruedas. **Nemesis**, en cambio, como mucho podrá comprarse un Dacia.*





modos inéditos en cualquier otro juego de coches, posibilidad de bajarse y subir los mejores tiempos vía **Internet**, y hasta un minijuego de coches que podremos descargarnos en la *VMS*. En resumen, en pocos meses podremos disponer de un gran juego de coches, pensado sobre todo para aquellos que disfrutan desentrañando todos los secretos de un juego. Os anticipamos que hay modos que exigirán completar casi todo el juego para activarse, y que poner un coche «a punto» os obligará a ganar mucho dinero en carreras «cutres». Pero de eso ya os hablaremos próximamente. **THE SCOPE**

Licencias

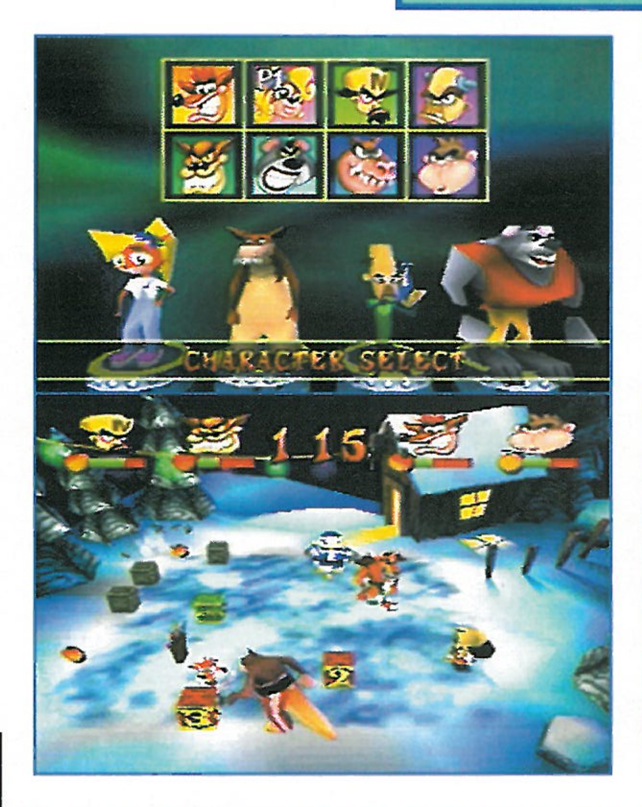




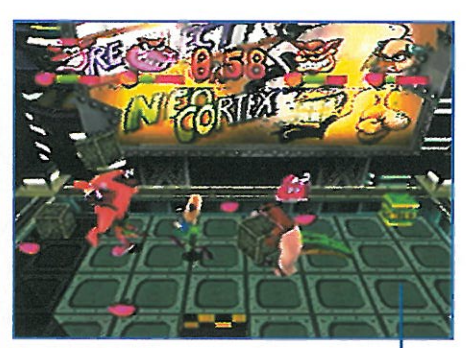
El sistema de licencias será la llave que abrirá las puertas de otras fases del juego. De hecho, hay competiciones en las que no nos dejarán participar hasta que no hayamos logrado el «carnet» correspondiente. Y si ganar carreras es más o menos una labor de paciencia, con las licencias podréis desesperaros. No sabemos si la *beta* que SEGA nos ha proporcionado estaba «retocada» para limitar el acceso a diferentes partes del juego, porque hay algunas que se nos antojan imposibles. Consisten básicamente es dar la vuelta a un circuito en menos de un tiempo establecido.

CRASH BASH

SONY C.E.
Eurocom
CD ROM
REINO UNIDO









*En la mayoría de los eventos que disputan **Crash** y sus acompañantes, tendremos que utilizar una serie de objetos si realmente queremos alzarnos con la victoria. Por ejemplo, cajas que explotan y quitan energía a nuestros enemigos.*

Amigos y enemigos.

En CRASH BASH podemos seleccionar 8 personajes diferentes que pertenecen al mundo de CRASH BANDICOOT. Además de CRASH también están TINY, NEO CORTEX, COCO, DINGODILE y N. BRIO entre otros.



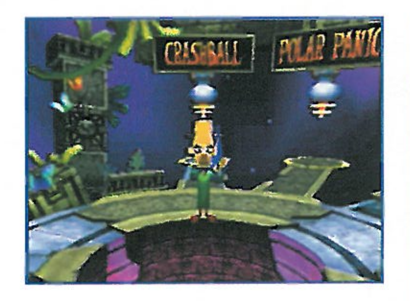




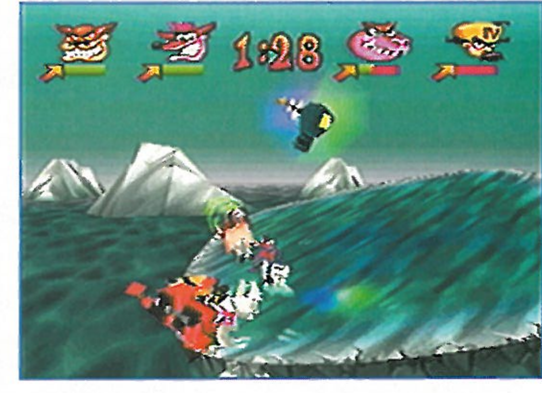


El divertido universo de Crash Bandicoot

Después de un merecido descanso, **Crash Bandicoot** vuelve a protagonizar un título para ***PlayStation***. En esta ocasión ha sido EUROCOM la compañía desarrolladora encargada de dar vida a la última aventura de la mascota de SONY. En **Crash Bash** hallaremos ocho personajes que han aparecido en las tres ediciones anteriores. Sin embargo, **Crash Bash** no continúa la línea plataformera que ha caracterizado a la saga hasta la fecha. El juego consta de 30 pruebas diferentes dónde los jugadores tendrán que poner a prueba su habilidad y reflejos para alzarse con la victoria. Podremos acceder a ellas a través de tres modalidades. La primera es un modo aventura (para 1 o 2 jugadores) dónde se puede competir en cuatro pruebas a través de una sala que resultará familiar a los que hayan jugado a cualquiera de los **Crash Bandicoot** anteriores. Una vez superadas dichas pruebas estaremos en disposición de entrar en un nivel especial, el último obstáculo para continuar abriendo nuevas pruebas. De esta forma, podrán seleccionarse en las dos modalidades que restan. El modo *Battle*, que permite un total de cuatro jugadores y dónde es posible competir en equipos de dos, y el modo *Tournament*. La mecánica en

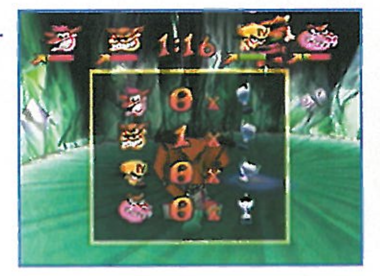




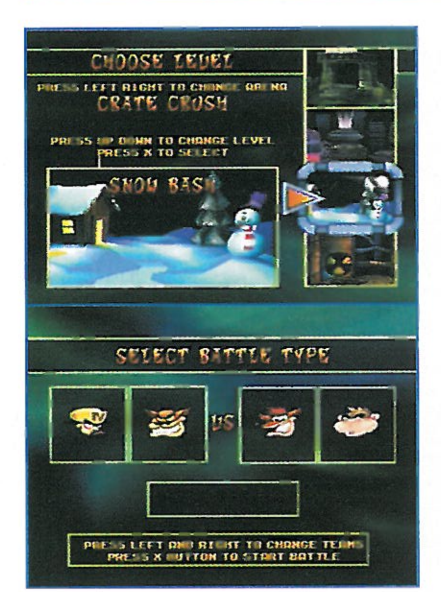




Las 30 pruebas de las que consta el juego irán repitiendo el mismo mecanismo, aunque nos encontraremos con diferentes escenarios y algún pequeño cambio.







Sony y Eurocom se han aliado para dar vida a un nuevo título protagonizado por su entrañable mascota, Crash Bandicoot.





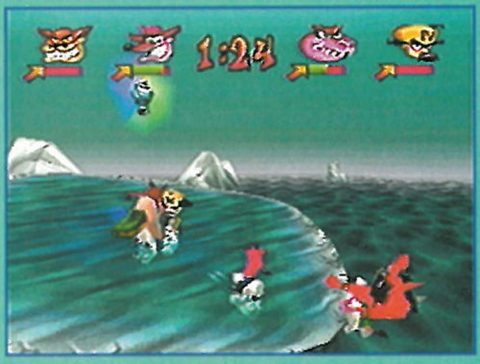
cualquiera de estas modalidades no varía. Algo que si ocurre en la variedad de las pruebas. En todas ellas se enfrentarán cuatro personajes para conseguir la victoria. Para conseguirlo será necesario eliminar a los contrincantes lanzándoles fuera de un iceberg, introducir un determinado número de bolas en sus porterías o pintar de un determinado color una zona, además de otras pruebas. Aunque la mecánica es sencilla se han incluido objetos que pueden utilizar los jugadores. Misiles, botas para ir más rápido, cajas de dinamita, bloques de metal y muchos más, que consiguen que en cada evento adoptemos diferentes tácticas y que la diversión se multiplique cuando el resto de jugadores son humanos. En resumen, un punto de vista diferente del universo de **Crash**. R. DREAMER

Juegos, juegos, juegos...



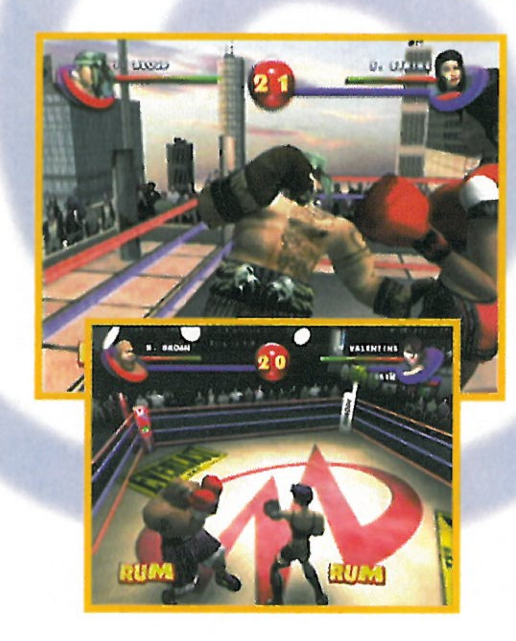




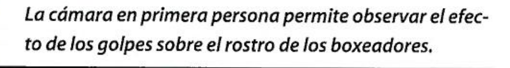


Las pruebas que ha creado Eurocom son de lo más variado. Podemos encontrar juegos que van desde el típico «rey de la montaña» (empujando contrarios fuera de un iceberg), hasta otros que emulan a clásicos como Pong, aunque con cuatro jugadores.

READY 2 RUMBLE: 2ND ROUND





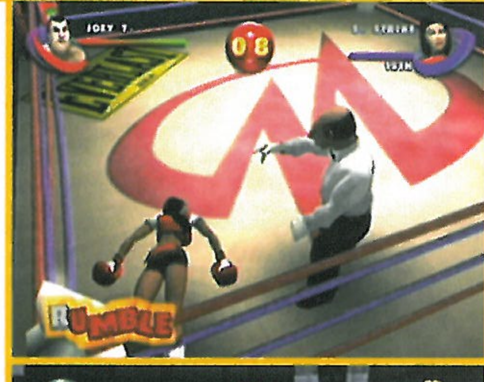

La cámara en primera persona permite observar el efecto de los golpes sobre el rostro de los boxeadores.

el segundo asalto de ready 2 rumble llega a dreamcast con nuevos personajes y la misma calidad gráfica que tenía la anterior entrega.

Hace algo menos de un año los personajes de **Ready 2 Rumble** pusieron una nota de ingenio en el mundo de los cuadriláteros. Ahora, la segunda parte del citado juego vuelve a utilizar las líneas claves de su antecesor para crear un programa sencillamente magistral. Aunque se han incorporado algunos modos de juego, lo más destacado del programa vuelve a ser la grotesca galería de boxeadores incluidos. Entre los mismos se puede ver a viejos conocidos, como **Afro Thunder**, junto a pintorescos novatos. Señalar que se han introducido algunos personajes famosos, como **Michael Jackson** o **Shaquille O'Neal**, cuyo comportamiento presenta bastantes similitudes con su imagen pública. Gráficamente el programa es intachable, ofreciendo una amplia variedad de golpes y una fluidez de movimientos realmente impresionante. El nuevo título de MIDWAY tiene todas las papeletas para repetir el éxito de su antecesor, convirtiéndose en uno de los bombazos de la temporada. **CHIP & CE**



BOXEADORES
*Los púgiles son sin duda lo mejor del juego. Entre los mismos hay algunas novedades, como **Shaquille O'Neal** o **Michael Jackson**.*

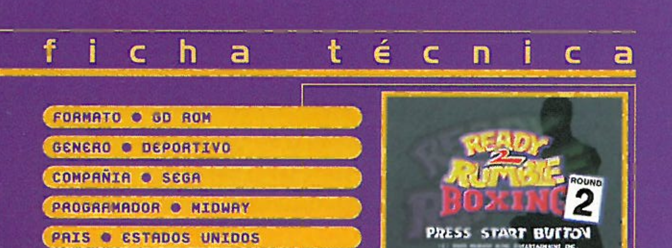




MODOS DE JUEGO
Vuelve a incluirse el modo campeonato, con una renovación de la mecánica en las pruebas de entrenamiento.

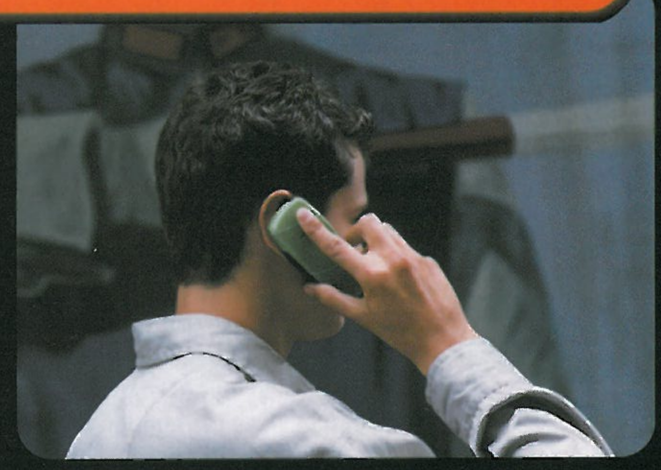
ficha técnica

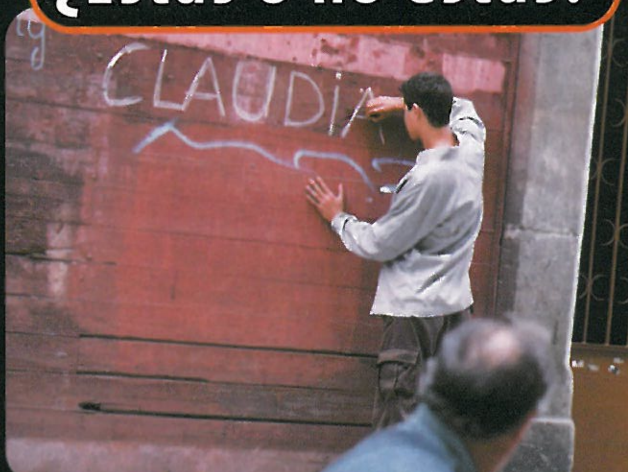
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • DEPORTIVO
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • MIDWAY
- PAIS • ESTADOS UNIDOS



MoviStar Activa





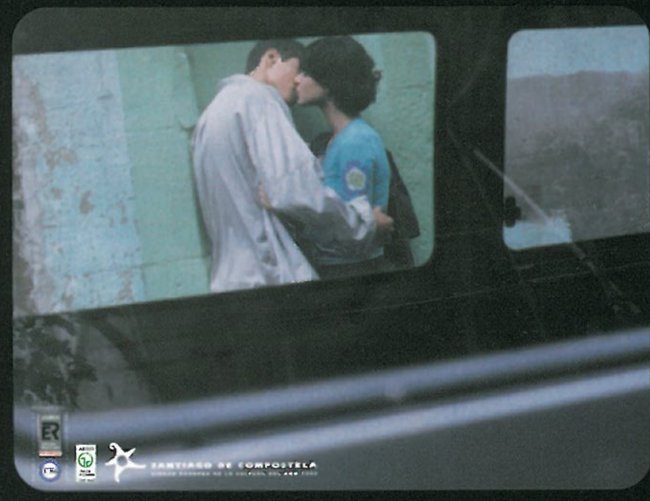












Cada llamada, una historia.

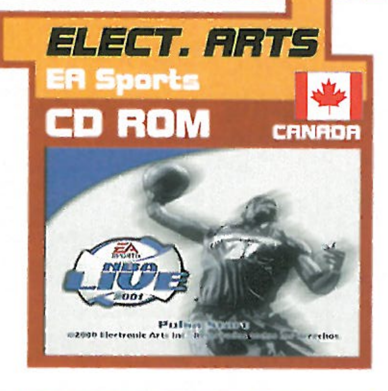
Telefónica
MoviStar

NBA LIVE'2[illegible]

ELECT. ARTS
EA Sports
CD ROM
CANADA

Vuelve la saga más veterana

Año tras año ELECTRONIC ARTS lanza, por estas fechas, una nueva entrega de su saga NBA LIVE. A lo largo de las cinco anteriores entregas para *PLAYSTATION*, la compañía norteamericana ha ido puliendo defectos técnicos a la vez que realizaba la habitual actualización de jugadores. El año pasado no se conformó con estos aspectos, añadiendo a las plantillas de la NBA la presencia de los mejores jugadores desde la década de los 50. Con ello y con los comentarios de **Andrés Montes**, ya incluidos desde la versión de 1998, la saga NBA LIVE establecía una diferencia comparativa con respecto a sus directos competidores. Ante este derroche de opciones y cuando parece que la capacidad técnica de *PLAYSTATION* no da mucho más de sí, las posibilidades de mejorar la anterior entrega se complican considerablemente. Ante esta difícil papeleta, ELECTRONIC ARTS vuelve ofreciendo a todos los aficionados al baloncesto un programa muy similar al de la pasada temporada con algunas pequeñas variaciones. Dentro de las opciones la principal novedad es la inclusión de un nuevo modo de juego, para el que se emplea la misma denominación del programa, en la que se plantea una serie de retos (como lograr un número determinado de puntos o de rebotes) para acceder a nuevas fases de juego. Junto a esta novedad vuelven a estar presentes los magníficos comentarios de **Andrés Montes** y todas las opciones de su antecesor. Así, podemos enfrentarnos en partidos un uno contra uno, dentro del modo al que da nombre **Michael Jordan**, o participar en un concurso de triples. Entre los jugadores vuelve a recogerse a las estrellas del pasado, incluido el ya citado **Jordan**. Las plantillas han sido actualizadas

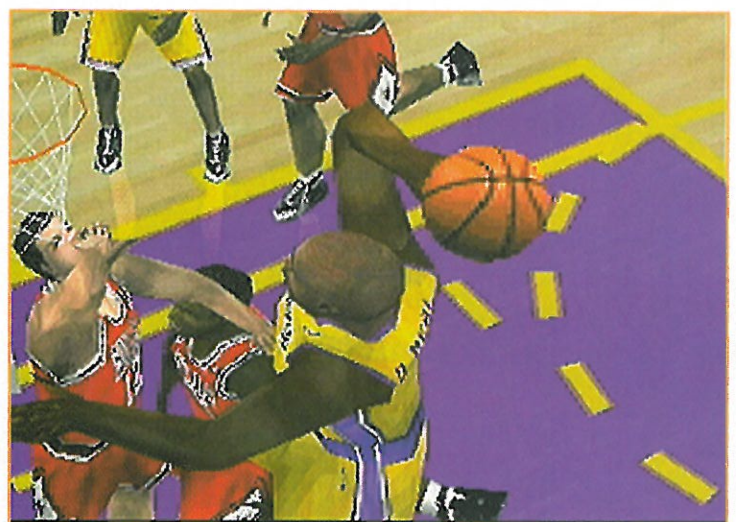


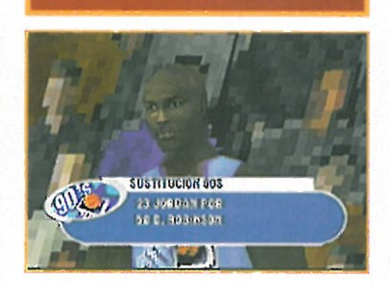


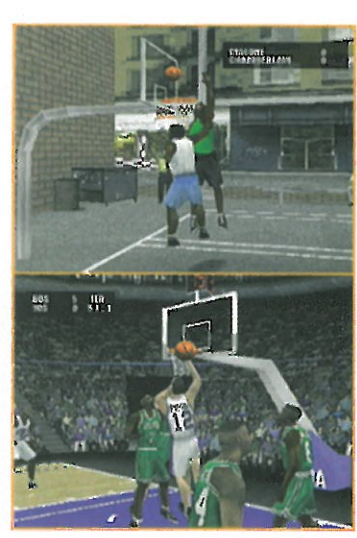
Jugadores



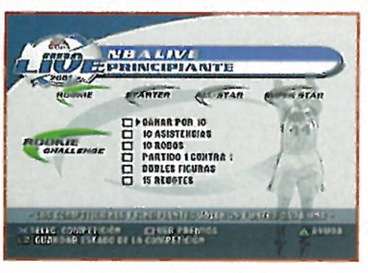
se incluyen, además de las plantillas actuales de la NBA, las selecciones de mejores jugadores de cada década. esta circunstancia permite disfrutar con nombres como larry bird o wilt chamberlain.







Nuevo Modo NBA Live





entre las novedades hay que mencionar este nuevo modo de juego en el que el objetivo es superar una serie de retos (conseguir dobles figuras en un partido, vencer en un «uno contra uno», etc.) para acceder a nuevas fases.

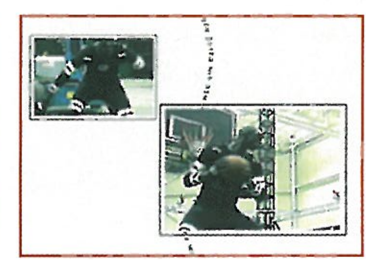




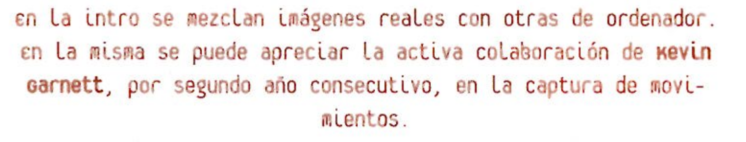





Intro


En la intro se mezclan imágenes reales con otras de ordenador. En la misma se puede apreciar la activa colaboración de **Kevin Garnett**, por segundo año consecutivo, en la captura de movimientos.





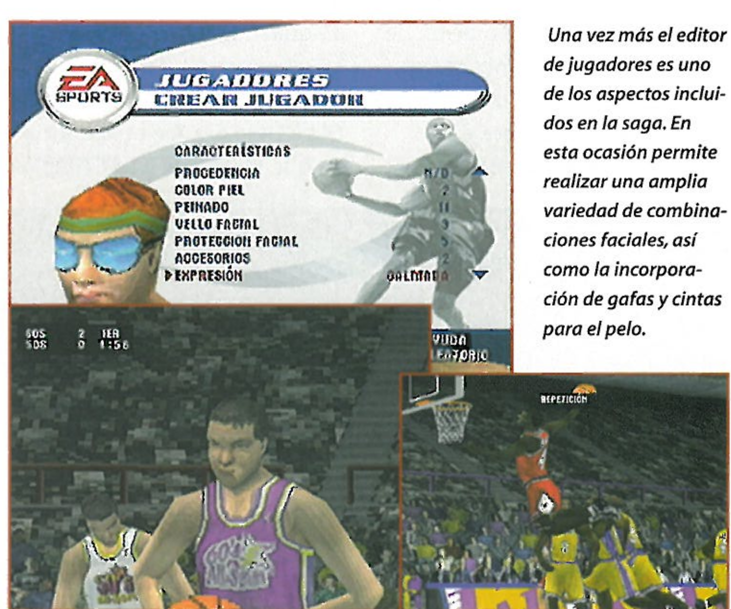

*En un género tan competitivo como el de los simuladores de baloncesto, los comentarios de **Andrés Montes** constituyen uno de los aspectos que diferencian a **NBA Live** del resto.*



Uno contra Uno



En esta modalidad de juego no hay tiempo, resultando vencedor el jugador que logra antes un número determinado de puntos. El escenario tampoco es el habitual.



Una vez más el editor de jugadores es uno de los aspectos incluidos en la saga. En esta ocasión permite realizar una amplia variedad de combinaciones faciales, así como la incorporación de gafas y cintas para el pelo.

Triples



El concurso de triples se ha convertido en una de las opciones fijas de la saga NBA Live.



aunque no se incluyen fichajes de última hora. Así, jugadores como **Ewing** o **Rice** siguen en sus antiguos equipos (**Nicks** y **Lakers**). Aunque la nueva versión no incluye tantas novedades como la anterior, la sexta entrega de la saga para ***PlayStation*** sigue siendo un simulador muy competitivo. **CHIP & CE**

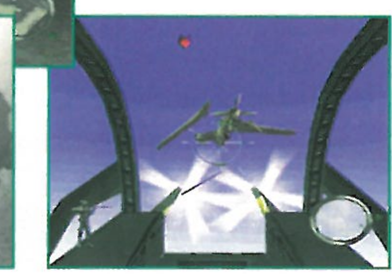
ARMY MEN O. M. LAND SEA AIR

VIRGIN INT.
3DO
CD ROM
EE.UU.

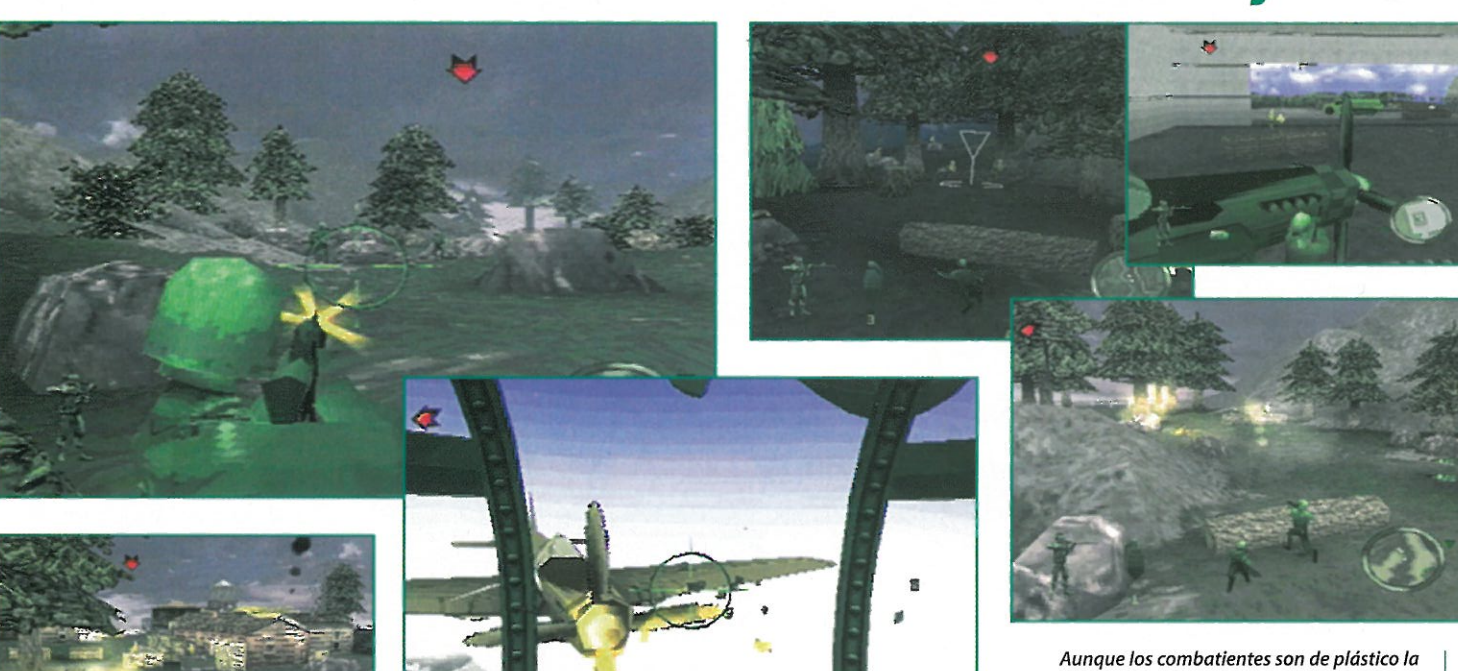
Nuevos vientos de guerra

El éxito de **Army Men Operation Meltdown**, el primer título de los soldadillos verdes de 3DO ambientado en la Segunda Guerra Mundial, se ha traducido en la inminente aparición de una secuela, bautizada como **Operation Meltdown Land Sea Air**. En este nuevo título para ***PSX*** el conflicto armado entre los ejércitos verde y marrón se ha extendido al mar y la tierra, con la incorporación de fases a bordo de bombarderos, barcos, helicópteros o tanques. Como ya es costumbre, este nuevo Army Men no se acompaña de unos gráficos muy vistosos, pero al igual que el primer Operation Meltdown compensa su pobreza visual con todo un repertorio de misiones que entusiasmarán a los *fans* de la películas de la Segunda Guerra Mundial. Las primeras fases del juego incluyen ya el acoso y derribo de un tren militar, la voladura de un puente o un infernal viaje en bombardero aniquilando los aviones del ejército marrón. Y no menos interesante que la mecánica de **O. M. Land Sea Air** es la noticia de que VIRGIN INTERACTIVE lo va a comercializar en nuestro país a un precio de locura (3.400 ptas). Por menos dinero de lo que cuesta un juego de la serie Platinum vas a disfrutar de un título completamente nuevo y ambientado en una época casi inexplorada dentro del mundo de los videojuegos (Medal Of Honor es una honrosa excepción). El mes que viene os hablaremos más de este prometedor título. **NEMESIS**





La contienda verde-marron se extiende al mar y el aire.



*Aunque los combatientes son de plástico la acción de **Army Men Operation Meltdown Land Sea Air** parece extraída de cualquier documental de la Segunda Guerra Mundial.*

TOMB RAIDE

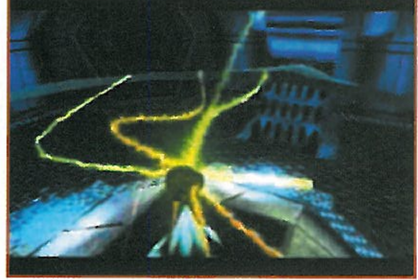
CORE DESIGN
Eidos
CD ROM
REINO UNIDO

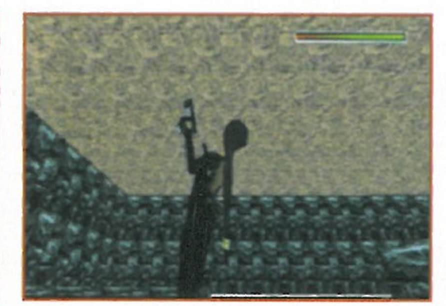






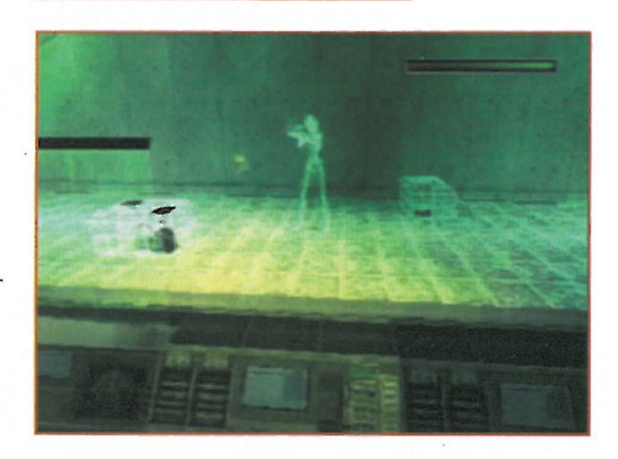
*Entramos en el cuarto final del año y como ha venido siendo norma desde 1996, EIDOS nos acerca una nueva entrega de TR. Esta vez parece que definitivamente será la última para **PSX**. No protestes que cinco entregas son más que suficientes.*







*¿Eres de los que siempre ha deseado ver lo que oculta bajo la ropa **Lara**? ¡Mentirosoooo!*



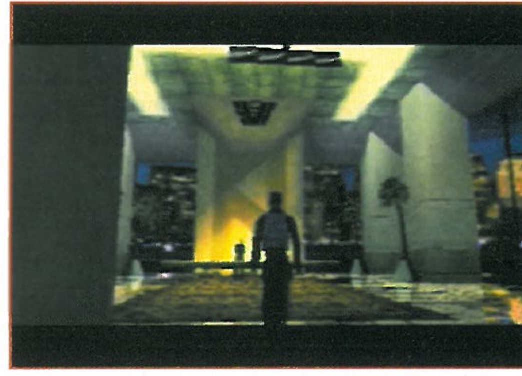
Lara Croft se despide de PSX.

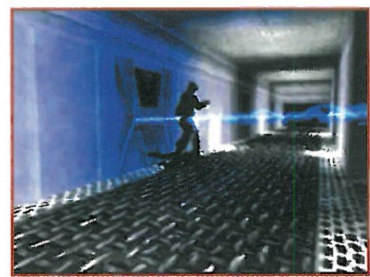
Recordemos que en TR The Last Revelation, Lara quedaba encerrada en una pirámide al final del juego. Trágico final para una de nuestras heroínas favoritas. Sin embargo, parece que no es requisito indispensable estar vivo para continuar protagonizando videojuegos. En **Tomb Raider Chronicles** reviviremos, a modo de *flashback*, cuatro aventuras que a lo largo de los años ha vivido **Lara** y que no han sido recogidas en ninguno de sus anteriores títulos.
El juego comienza sólo unos días después de donde finaliza TR The Last Revelation, en un acto conmemorativo en honor a **Lara**, cuyo cuerpo (*menudo cuerpo*) no ha sido encontrado, pero a la que se da por muerta (... ¿habrá sorpresa?...). **Jean Yves, Winston** y **el padre Dunstan** se retiran al finalizar el acto para recoger sus pertenencias y es entonces cuando comienzan a recordar secuencias y detalles (FMV) que los unieron a **Lara**. A diferencia de los anteriores capítulos de la saga, las fases de **TR Chronicles** son completamente independientes, lo cual quiere decir que pueden ser jugadas en el orden que nos de la real gana, ya que no están interrelacionadas entre si. Los escenarios en los que transcurre la acción son las ruinas de **Roma**, una isla en **Irlanda**, un submarino ruso y un complejo industrial, en ellos podre-

R CHRONICLES

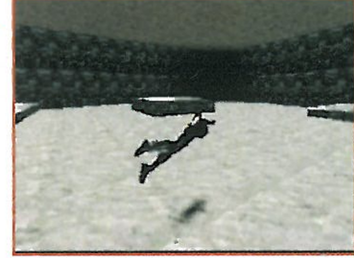




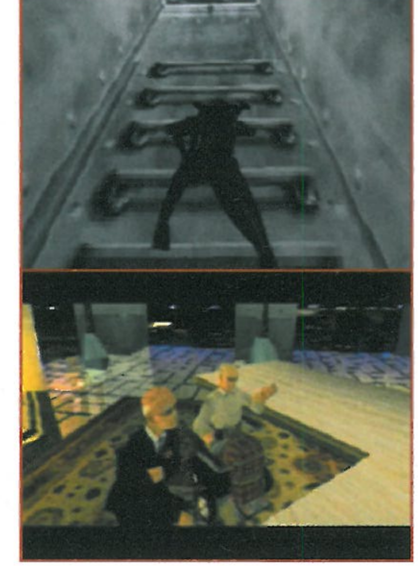




Lara contará con nuevos movimientos, fíjate a la derecha y la podrás ver en plena estirada. Ni siquiera Casillas es capaz de volar de esta manera. Arriba puedes ver a Núñez, desposeido de su cargo , mirando con recelo a nuestra diva.







El sistema de inventario te obligará a fisgar en carpetas, estanterías y todo lo que pilles en busca de ítems. ¡Busca!



mos ver a **Lara** con diferentes y nuevos trajes, armas y enemigos. Y sí, la edad de **Lara** también variará de una **aventura** a otra, lo que significa que vas a poder disfrutar de toda una aventura con una **Lara** quinceañera. Si eres seguidor de la saga de CORE DESIGN, no puedes perderte esta última oportunidad de reencontrarte con los personajes de los anteriores capítulos (**Winston**, **Larson**, **Pierre**...) Ahora puedes obtener más información sobre ellos y comprender mejor la historia de **Lara Croft**. La novedad que presenta este **TR Chronicles** es un sistema de inventario que permite combinar armas e ítems y lograr mayor eficacia. **OSCAR**

4 aventuras



como puedes observar, Lara, durante estos años, se ha comprado algún que otro modelito del que no nos habían hablado. éste que ves arriba, no está nada mal, parece cómodo ¿NO?

SAMBA DE AMIGO

SEGA se atreve con el género musical en nuestro país con Samba De Amigo. La versión que llegará en breve a nuestro país vendrá completamente igual que la japonesa, maracas incluídas.



El género musical vuelve a ponerse de moda de la mano de SEGA y su **Samba De Amigo**. En esta ocasión el instrumento que deberemos tocar no es ni una guitarra, ni una batería ni un teclado, son nada menos que dos maracas. Ante un título de estas características, la mayoría de las compañías optaría por desechar la idea de lanzar el juego en **España** o, como mucho, sacarlo sin su mando especial para jugar en condiciones; por suerte, SEGA no quiere dejar a sus adeptos a medias y ha decidido lanzar las maracas (el mando) junto con el juego en su versión PAL. La manera en la que tendremos que agitar las maracas se corresponde con seis posiciones diferentes.



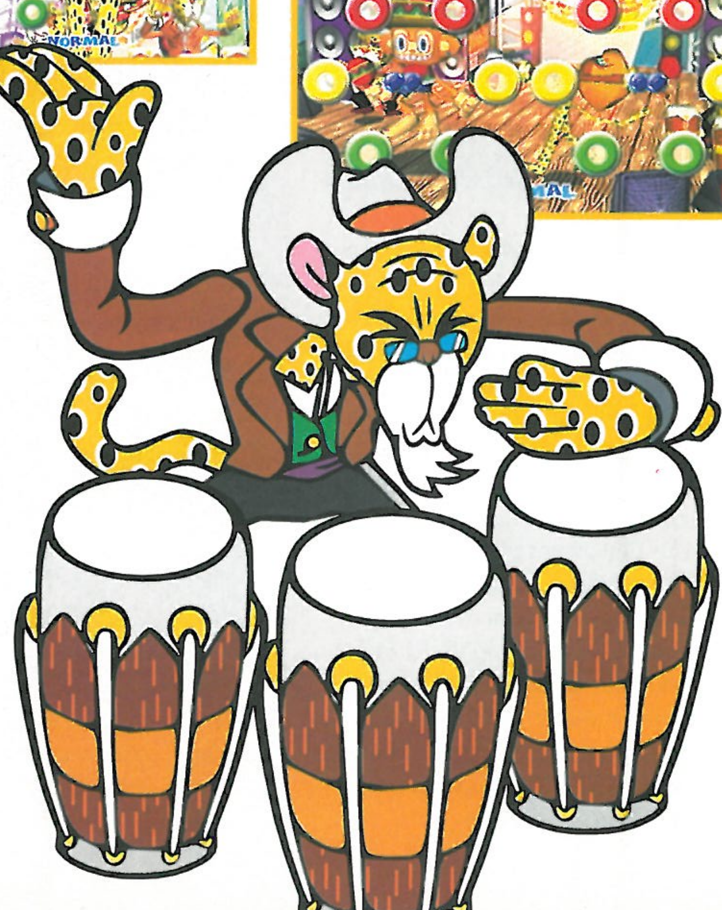
En la pantalla veremos seis círculos de colores, coloca dos como si fueran los vértices de un hexágono, a los cuales llegarán bolitas azules que desaparecen al tocarlos; nuestra tarea consistirá en agitar las maracas en la posición en la que está a punto de desaparecer la bolita azul. El mando está formado por dos elementos: las maracas, con su sonido







Aunque esto de aquí parezca una captura, no es ni más ni menos que una foto tomada a Esther Barral, *justo cuando completaba una fase.*



ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • SIMULADOR MUSICAL
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • SEGA
- PAIS • JAPON

Si jugando solo **Samba De Amigo** resulta divertidísimo, a dobles la diversión se multiplica por dos, sobre todo por el aspecto de ambos jugadores tocando las maracas.

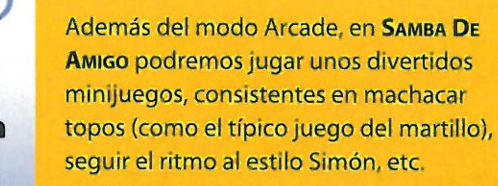
En el modo Challenge tendremos que superar un buen número de pruebas, incluídos los minijuegos. Al completar cada uno de los niveles, seremos obsquiados con nuevas canciones.

característico y su sensor de «agitación», y la mini alfombra, con la posición en la que hay que colocar los pies y los sensores de altura para las maracas. Gráficamente, **Samba De Amigo** es de lo más colorista y divertido que hemos visto en ***Dreamcast;*** aunque la animación de los personajes es básica, los escenarios están repletos de elementos y de efectillos de todo tipo que ***Dreamcast,*** claro está, maneja a la perfección sin ningún tipo de ralentización. La banda sonora está compuesta por famosos temas como Livin' la vida loca de **Ricky Martin,** la Bamba de **Richie Valens,** Tubthumping de **Chumbawamba** o Soul Bossa Nova de **Quincy Jones.** ⇒ DOC



Mini-juegos

Además del modo Arcade, en **Samba De Amigo** podremos jugar unos divertidos minijuegos, consistentes en machacar topos (como el típico juego del martillo), seguir el ritmo al estilo Simón, etc.









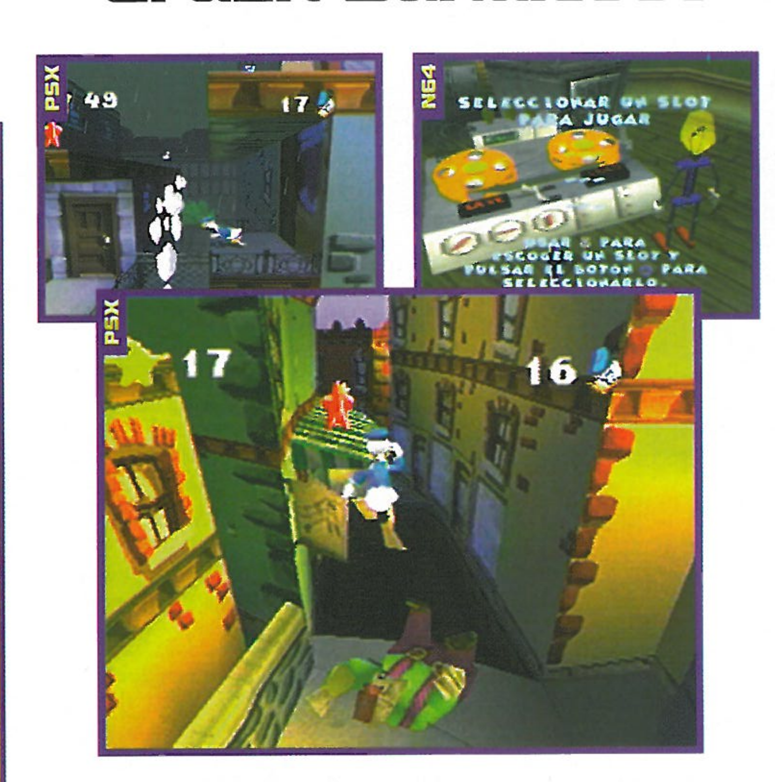
SUPER NUEVO

PATO DONALD CUAC ATTACK

Donald le hace la competencia a Crash Bandicoot

UBI SOFT
UBI SOFT
CD ROM
128 MEGAS
Francia

PlayStation-Nintendo 64 • Plataformas

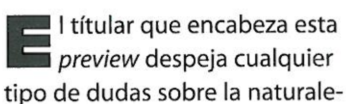




El títular que encabeza esta *preview* despeja cualquier tipo de dudas sobre la naturaleza del nuevo juego protagonizado por el **Pato Donald**, una de las joyas de la corona DISNEY. **Cuac Attack** es un plataformas 3D de desarrollo lineal al más puro estilo Crash, con el que nuestro amigo Donald visitará ***Nintendo 64*** y ***PlayStation*** ya mismo, en este mes de Noviembre, acompañado de un montón de secundarios de lujo, como **Daisy**, **Ungenio Tarconi**, **Narciso Bello**, sus sobrinos **Juanito**, **Jaimito** y **Jorgito** e incluso algún Apandador que otro. Ambas plataformas, ***Nintendo 64*** y ***PlayStation***, comparten idéntica mecánica y desarrollo, salvo por algunas fases ligeramente distintas y las lógicas diferencias gráficas. La entrega NINTENDO, concebida con el *engine* de Rayman 2 posee unos gráficos más









N64 Vs PSX

Antes de nada, es preciso aclarar que las dos versiones son igual de buenas. Ninguna está por encima de la otra. *Nintendo 64* cuenta con mejores gráficos, gracias a la utilización del cartucho de ampliación de 4M y estar respaldado por el *engine* de Rayman 2, pero los usuarios de *PlayStation* no podrán quejarse ante la calidad de las texturas de su versión, ni de los sorprendentes efectos de luz como los del caserón embrujado.







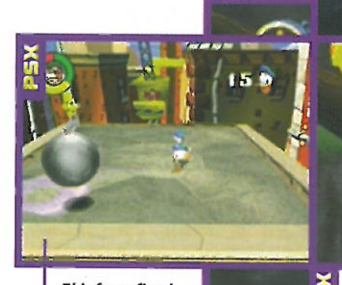
UNIVERSO DISNEY

A Donald le acompañan en esta aventura un gran número de secundarios de lujo, como sus sobrinos ***Jorgito, Juanito*** *y* ***Jamito, Daisy, Ungenio Tarconi*** *o* ***Narciso Bello****.*



La versión ***Nintendo 64*** *de* **CUAC ATTACK** *os deslumbrará con su colorido y la solidez de sus gráficos. Para confeccionar el juego, los programadores de UBI SOFT han utilizado el engine que dio vida a la segunda parte de* RAYMAN*.*

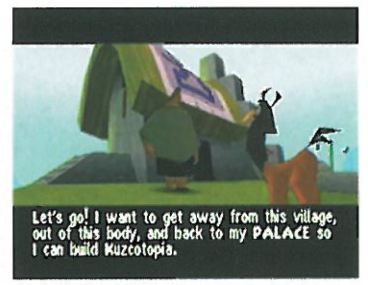
sólidos y un colorido impecable, en tanto que la versión ***PLAYSTATION*** os sorprenderá por sus texturas, su impecable jugabilidad y una *intro* de video desternillante. Aunque no causará exactamente una revolución dentro del mundo de las plataformas, **PATO DONALD CUAC ATTACK** si supondrá un salto importante en comparación con el último título DISNEY de corte parecido, el insípido TARZAN. La monotonía de aquel título poco tiene que ver con los muy distintos mundos que sirven de cobijo a las 24 fases del juego, segmentadas en cuatro mundos que incluyen un bosque, una ciudad o un caserón habitado por todo tipo de criaturas lamentables. La irascible personalidad de **Donald** quedará perfectamente reflejada en el original sistema de vida del personaje, cada vez más enfurecido e incontrolable con cada contacto del enemigo. Para el próximo número ya dispondremos de las versiones completas y localizadas al castellano de **PATO DONALD CUAC ATTACK** y podremos daros una valoración final del juego, aunque las primeras impresiones ya apuntan a que tenemos entre manos uno de los títulos con mayor posibilidad de arrasar en el mercado estas cercanas navidades. **NEMESIS**



El jefazo final del segundo mundo, la ciudad, no es otro que uno de los Apandadores.

THE EMPERO

SONY C.E.
Argonaut
CD ROM
R. Unido





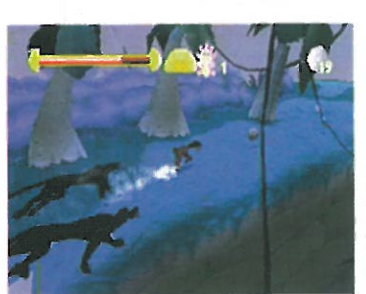
Todavía no ha llegado DINOSAURS a nuestras pantallas de cine, y ya asoma por el horizonte el nuevo largometraje de animación de los ESTUDIOS DISNEY. **THE EMPEROR´S NEW GROOVE** (aún no tiene ni título en español) no llegará a las salas españolas hasta el verano del 2001, pero ya hemos tenido acceso a su correspondiente adaptación a videojuego, en la que está trabajando actualmente ARGONAUT (autores también de ALADDIN LA VENGANZA DE NASIRA). Este **THE EMPEROR´S NEW GROOVE** les está quedando bastante mejor que el ALADDIN, tanto en lo que respecta a los gráficos

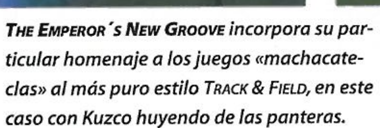
*La llama protagonista de **THE EMPEROR´S NEW GROOVE** tiene un misterioso parecido con nuestro querido ex-compañero **J. C. MAYERICK**. Ambos derrochan encanto e inteligencia en sus miradas.*

La leyenda del príncipe que se convirtió en llama

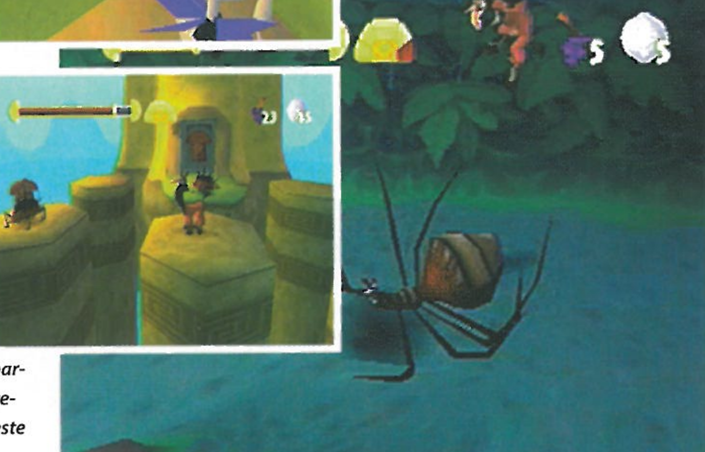


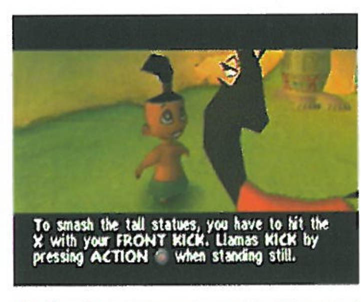






THE EMPEROR´S NEW GROOVE incorpora su particular homenaje a los juegos «machacateclas» al más puro estilo TRACK & FIELD, en este caso con Kuzco huyendo de las panteras.









R´S NEW GROOVE



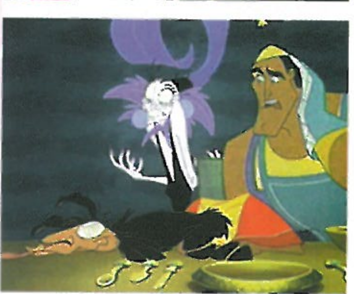
*Entre las fases más curiosas que ofrece **The Emperor´s New Groove** hay una carrera entre Kuzco y Pacha (atados a un árbol) y un pequeño andino a bordo de un flotador. Este pequeño fulano es uno de los mayores quebraderos de cabeza al que se deberán enfrentar los dos protagonistas.*

como en el propio diseño del juego. El protagonista de **The Emperor´s New Groove** es Kuzco, un príncipe bailongo y vanidoso, que por un hechizo de su malvada tía Yzma, ha adoptado la forma de una llama. En su aventura por recuperar su forma humana sólo podrá contar con la ayuda del fornido Pacha... aunque también hará buen uso de sus habilidades como llama (escupir o trotar a gran velocidad). A pesar de tratarse unicamente de una *beta*, **The Emperor´s New Groove** ya da muestras de ser uno de los mejores juegos *made in* DISNEY producidos hasta la fecha en ***PlayStation***. Rebosa humor, el sistema de control es excelente, los gráficos reproducen fielmente la américa precolombina en la que se desarrolla la película, y junto a las fases de pura plataforma se han intercalado las



pruebas más curiosas, como una carrera entre Kuzco transformado en tortuga y el sirviente de Yzma, Kronk. Además, como es costumbre en todos los juegos basados en los largometrajes DISNEY, **The Emperor´s New Groove** incorpora secuencias de video extraídas del film (en este caso el *trailer* cinematográfico original) y la música de la película, obra de **Marc Shaiman** y **Sting**. Hay por delante un montón de meses (por lo menos hasta el estreno español de la película) hasta que **The Emperor´s New Groove** llegue a las tiendas, así que ya os iremos informando de las mayores novedades que se incorporen al juego. **➾ NEMESIS**





*Por si con lo que tiene te pareciera poco, **The Emperor´s New Groove** incorpora el trailer íntegro de la película, que desgraciadamente no veremos por aquí hasta bien entrado el verano del año 2001.*







22 de Junio del 2001





Hasta esa fecha no podremos ver en nuestro país el nuevo film de animación de la DISNEY (en **USA** se estrenará el 15 de Diciembre). **John Goodman** (Pacha), **David Spade** (Kuzco) y **Eartha Kitt** (Yzma) prestan sus voces a la versión original, cuya banda sonora ha sido compuesta por **Marc Shaiman** y **Sting**.



SUPER NUEVO

TOM & JERRY

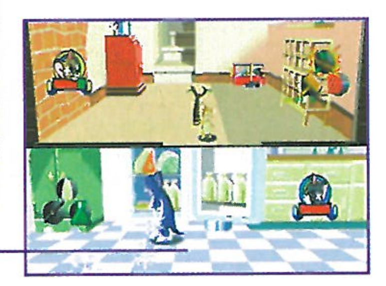
UBI SOFT
WARTHOG
CD ROM REINO UNIDO



Como el gato y el ratón



De los creadores de Star Trek Invasion (comentado en este mismo número) nos llega el primer título para ***PSX*** protagonizado por **Tom & Jerry**, el gato y el ratón más famosos de la historia del cine. Con una mecánica «heredada» de un título clásico como es Spy Vs Spy, los ingleses WARTHOG harán revivir en tu ***PlayStation*** las locas persecuciones a las que nos tenían acostumbrados Tom & Jerry en sus inolvidables cortos de animación. Con la pantalla partida en dos, y un escenario repartido en quince habitaciones, el juego consistirá en utilizar los múltiples elementos de cada estancia para minar la energía de tu rival. Un genuino *cartoon* interactivo en el que podrás estallar tartas en la cara de **Tom**, sacudir sartenazos a traición o arrojar todo tipo de objetos. La propia casa encierra un montón de trampas destinadas a hacer aún más divertida la persecución gato-ratón. En origen, **Tom & Jerry** está destinado al público infantil, pero es seguro que más de un adulto caerá rendido ante la posibilidad de ver en acción a los héroes de su infancia y como no, de disfrutar con las secuencias de video extraidas de los cortos originales, varios de ellos galardonados con un **Oscar**. **NEMESIS**



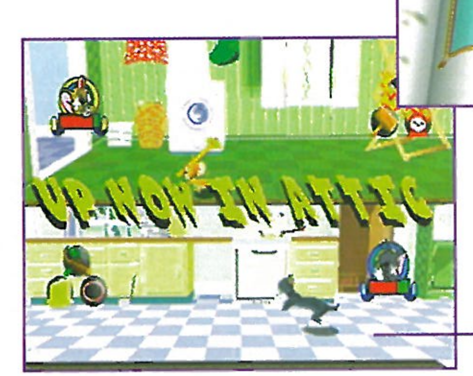
La mecánica de Tom & Jerry se asemeja mucho a la del clásico Spy Vs Spy.

La mecánica del juego es tan simple como adictiva: acabar con la energía del rival mediante trampas y porrazos.



*Warthog ha incluido secuencias de video extraidas de los galardonados cortos de animación de **Tom & Jerry**.*

En cada nuevo capítulo de Tom & Jerry (la beta ya ofrece nada menos que 20) se irán haciendo accesibles nuevas habitaciones de la casa, y con ellas nuevas armas e ítems.





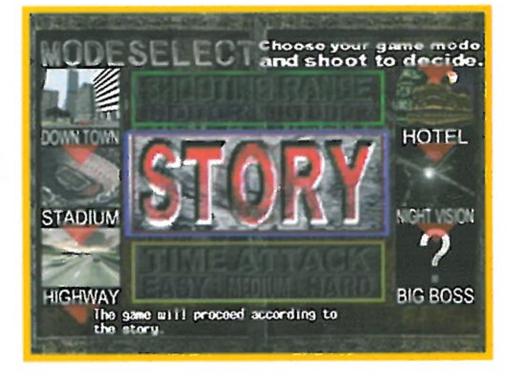
Las 15 habitaciones que componen el escenario del juego ocultan numerosas trampas, cuyo objetivo es retenerte mientras se acerca tu rival.



SILENT SCOPE

salvo por la desaparición del rifle con pantalla LCD de la recreativa original, KONAMI ha confeccionado una impecable adaptación a DREAMCAST de SILENT SCOPE, en la que no falta la incorporación de un gran número de modos de juego exclusivos.







Muchas han sido las razones esgrimidas por KONAMI para explicar la no comercialización de un rifle con mirilla LCD (como el de la *Coin-Op*) para las entregas ***DREAMCAST*** y ***PLAYSTATION 2***. La principal era el alto coste que alcanzaría el producto final (algo que, por otro lado, no les ha impedido fabricar los periféricos de DRUMMANIA o KEYBORDMANIA para la máquina de SONY). Ante la desaparición del rifle (la razón del éxito de la máquina original), KCEY se ha visto obligada a incorporar una nueva mecánica de disparo, consistente en utilizar los botones L y R del *pad* de ***DC*** para quitar y poner la mirilla del rifle en pantalla. Por lo demás, este **SILENT SCOPE** para **DREAMCAST** es un verdadero calco de su homónimo recreativo. Ofrece las mismas fases, gráficos y diversión, más el añadido de unos cuantos modos de juego exclusivos para la versión doméstica (encuadrado en el *Original Mode*). Los intentos de KCEY por incorporar todos los elementos de la máquina en ***DC*** les ha llevado incluso a emular el visor del rifle en la pequeña ventana ***LCD*** de la ***VISUAL MEMORY***, con un resultado tan espectacular como poco práctico (aunque se agradece el esfuerzo). Si aún no has tenido la fortuna de ver **SILENT**







***SILENT SCOPE**...el sueño de todos los componentes de **SUPER JUEGOS**. Imaginad a **THE SCOPE** mudo, silencioso, sin soltar estulticias a cada momento.*



ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● ARCADE SHOOT'EM-UP
- COMPAÑIA ● KONAMI
- PROGRAMADOR ● KCEY
- PAIS ● JAPON



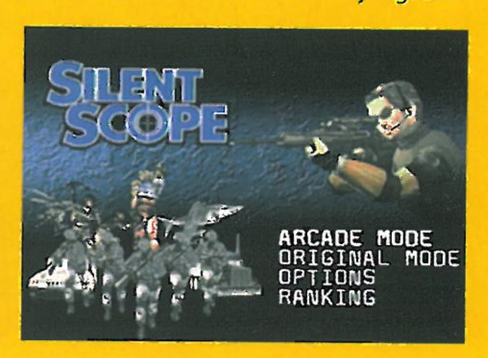
Scope en algún salón recreativo te estás perdiendo el *shoot´em-up* 3D más revolucionario desde la creación de Virtua Cop. En el pellejo de un francotirador de élite de la policía, te verás obligado a abatir a delicuentes, terroristas y otros francotiradores desde azoteas, coches y helicópteros. El juego ofrece misiones absolutamente impactantes, que lo mismo se desarrollan en un estadio de fútbol americano abarrotado de público, como en una finca en plena noche, dónde deberás utilizar al máximo la mirilla de visión nocturna. Estoy de acuerdo con que es un verdadero palo el que KONAMI haya eliminado la posibilidad de jugar ya no con el rifle original, sino con cualquier tipo de pistola, pero eso no me impide reconocer la calidad de este **Silent Scope** doméstico y desear su inminente aparición en el mercado español. **NEMESIS**



*A falta de fusil, este **Silent Scope** doméstico incorpora una nueva mecánica de disparo en la que podrás hacer aparecer y desaparecer la mirilla.*

Modos Exclusivos

La beta que nos ha suministrado KONAMI no nos ha permitido bucear demasiado en el modo *Original* de Silent Scope, pero la versión ***DC*** ya incluye otros secretillos interesantes, como los modos *Pink* y *Night*.





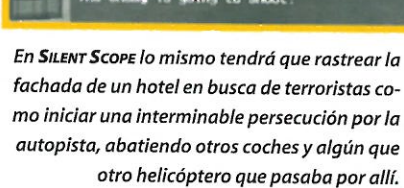






*A la izquierda podéis ver al cabecilla del Comando Armado de Frutas y Hortalizas. Parece un melón corriente, pero creedme... es letal cuando se le da la espalda. A la derecha, uno de los pequeños divertimentos de **Silent Scope**: abatir un Harrier.*





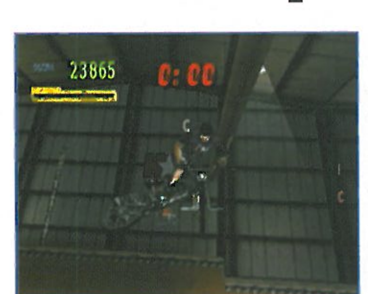


*En **Silent Scope** lo mismo tendrá que rastrear la fachada de un hotel en busca de terroristas como iniciar una interminable persecución por la autopista, abatiendo otros coches y algún que otro helicóptero que pasaba por allí.*

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Activision
Runecraft
CD ROM
EE.UU.

Tony Hawk cambia la tabla por la bici







Los creadores de Tony Hawk's Skateboarding convierten la tabla en bicicleta con **Mat Hoffman Pro BMX**. Aunque en esta ocasión no han sido los primeros en subirse a la bici (Dave Mirra FreeStyle BMX de ACCLAIM ya está en el mercado), el *engine* gráfico y el control de **Mat Hoffman** resultan similares a los de Tony Hawk, hecho que situará la versión final del título de ACTIVISION muy por encima de Dave Mirra. Aunque el motor 3D del juego es el de NEVERSOFT, la compañía de llevar a buen puerto el proyecto ha sido Runecraft, encargados de versionar Los Sims a ***PlayStation 2*** y Spec Ops a ***PSX***. La versión con la que ha sido realizada esta *preview* es una *beta* muy preliminar, ya que sólo nos permitía jugar con tres personajes (**Mat Hoffman, Mike Escamilla** y **Cory Nastazio**) en sólo dos escenarios diferentes y no incluía ni el modo de creación de escenario (como Tony Hawk 2). Los objetivos a completar en ambos escenarios son similares a los de Tony Hawk, incluido el de superar las dos puntuaciones preestablecidas. Al igual que en los títulos de *skateboard*, en **Mat Hoffman** podremos hacer todo tipo de trucos como *flips, grabs, grinds, manuals* e incluso movimientos especiales. Al igual que ocurrió con el *skateboard*, nos aventuramos a pensar que en los próximos meses aparecerán varios títulos basados en el BMX, pero suponemos que ninguno de ellos llegará a tener la calidad con la que promete sorprendernos **Mat Hoffman Pro BMX**. El mes que viene intentaremos demostrar los fundamentos de nuestra suposición con una extensa *review*. **DOC**



El engine 3D de Tony Hawk es el encargado de la puesta en escena de Mat Hoffman

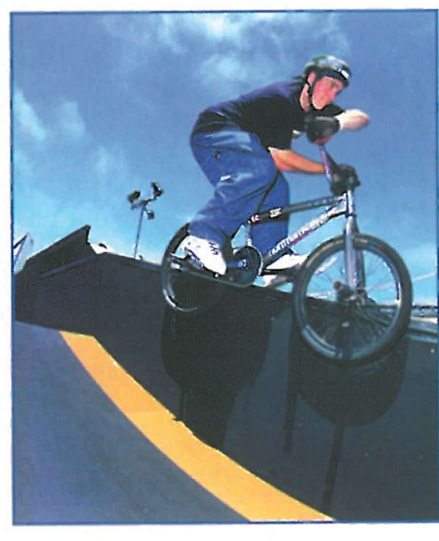
Incluso el sistema de menús de selección de escenario es idéntico al de Tony Hawk.







En esta estación de metro abandonada podremos utilizar los curvados andenes como si fueran las paredes de un half-pipe. Tranquilo, el metro no aparecerá en ningún momento por el túnel.





Al igual que en Tony Hawk, podremos ejecutar una gran cantidad de trucos. En pantalla, un Backflip.



¡LOS PERSONAJES PREFERIDOS
DE TU CONSOLA
ATERRIZAN DE NUEVO!
DAFFY DUCK
STARRING AS DUCK DODGERS
NINTENDO 64
INFOGRAMES
PAL VERSION
LOONEY TUNES COLLECTOR
¡VENGANZA MARCIANA!
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Nintendo
Dreamcast
LOONEY TUNES
SPACE RACE
INFOGRAMES
BUGS BUNNY & TAZ
La espiral del Tiempo
PlayStation
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
NINTENDO 64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
looneytunes-games.com
INFOGRAMES
España

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 RICKY CARMICHAEL

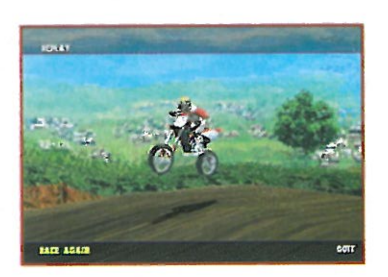
El nuevo salto de un campeón

THQ
FUN COM
CD ROM
EE. UU.





El género de las motocicletas «todo-terreno» se encuentra en continua ebullición. A la reciente aparición de MOTO RACER se unió la de JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000. Ahora THQ presenta a **Ricky Carmichael** como aval de su programa. El citado piloto ya protagonizó la primera entrega de esta corta saga, que también fue programada por FUN COM. La velocidad, principal protagonista de la primera entrega, sigue siendo el aspecto más destacado de un juego que presenta un importante contraste gráfico. Así, cuando la imagen está estática, tanto las motos como el escenario presentan un aspecto extremadamente simple. Sin embargo, en cuanto empieza el movimiento, los diferentes elementos empiezan a encajar. Entre las novedades destacan el modo de estilo libre, así como una pequeña ventana que permite observar las figuras que vamos realizando en los saltos. **CHIP & CE**



Carmichael y McGrath se disputan el primer puesto en los simuladores de motocross





ESTILO LIBRE

En este modo de juego consiste en ejecutar figuras en un tiempo limitado.



REPETICIONES

Después de cada prueba se ofrece una espectacular repetición de todo el recorrido.





Figuras



en el momento de realizar las figuras aparece una ventana en la parte superior de la pantalla.

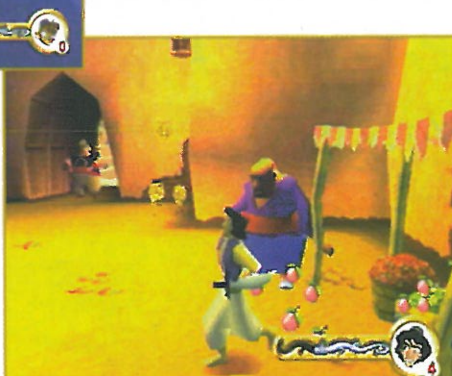
ALADDIN LA VE

Retorno a las calles de Agrabah

SONY C.E.
ARGONAUT
CD ROM
REINO UNIDO







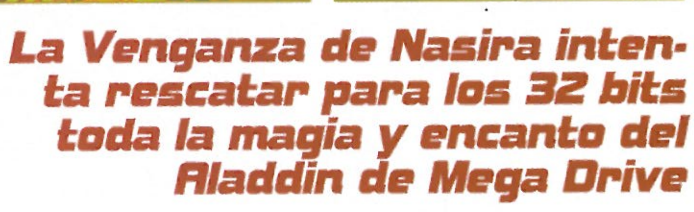
El Aladdin *de* ***MD*** *fue uno de los títulos de mayor éxito en los 16 bits... ¿Pasará lo mismo con* **La Venganza de...**?

Entre todo el aluvión de títulos con licencia DISNEY que irrumpirán en el cada vez más próximo mercado navideño, habrá uno que llamará la atención no sólo de los niños (sus usuarios potenciales), sino la de todos aquellos «veteranos» que todavía recuerdan con cariño el colosal Aladdin de ***Mega Drive***. Aquella creación de 1993, obra de **David Perry** y su gente, marcó un estilo que el resto de juegos DISNEY siguió a rajatabla durante años, y ahora sirve de inspiración a un nuevo juego de plataformas (en esta ocasión en tres dimensiones), protagonizado por Aladdin, el genio, Jasmine y el resto de personajes de la película original. En **La Venganza de Nasira**, el bueno de Aladdin conserva todas las habilidades de las que hacía gala en el clásico de ***MD***, como luchar con cimitarra o arrojar manzanas a los enemigos, pero con los años ha aprendido además a balancearse y saltar de una cuerda a otra e incluso a robar con disimulo delante de los dueños de los puestos. En algunas fases especiales, el jugador toma control de otros personajes, como la princesa Jasmine o el mono Abú, aunque casi todo el protagonismo de las 28 fases que componen el juego recae en Aladdin. Su rival en esta aventura no es otro que Nasira, hermana del maloso Jaffar y bruja en sus ratos de ocio. Desarrollado por ARGONAUT (que tiene en cartera otro título DISNEY, Emperor´s New Groove), los gráficos son quizá el punto más flojo de **La Venganza de Nasira**, empe-





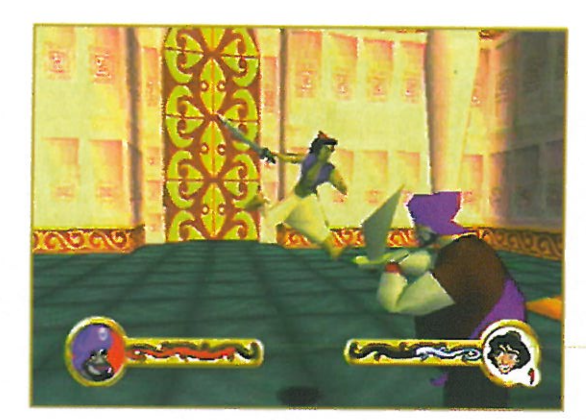




La Venganza de Nasira intenta rescatar para los 32 bits toda la magia y encanto del Aladdin de Mega Drive

NGANZA DE NASIRA

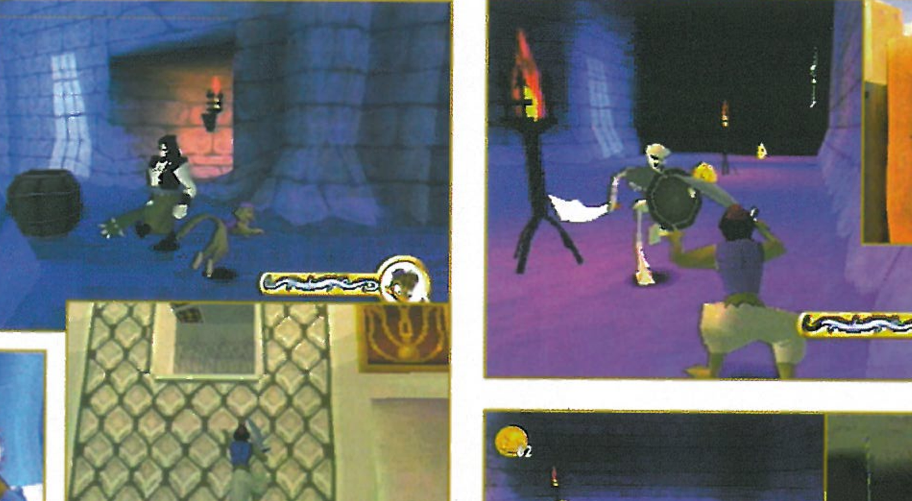
zando por la cara de paleto que le han puesto al pobre Aladdin y terminando con la poca solidez de algunos escenarios. A su favor tiene el hecho de contar con un número de fases considerables (hasta 40 horas de juego) y que hablamos sólo de una *beta*. La versión definitiva de **La venganza...**, que contará con textos y voces en castellano, no llegará a las tiendas hasta el 13 de Diciembre, por lo que debemos confiar en que ARGONAUT pueda mejorar algo el entorno visual del juego. Y de no ser así, tampoco creo que los gráficos influyan demasiado en las ventas. Tarzan era un título bastante flojo en algunos aspectos y aún así ha vendido la friolera de 600.000 unidades sólo en el mercado *PAL*. **Aladdin** seguro que lo supera. **NEMESIS**



*Aladdin ha sido el personaje al que peor le ha sentado el traspaso de las 2D a la tridimensionalidad. Le han puesto una cara de tarugo de pueblo que alucina (se parece a **Doc**).*

*Aunque desde los estudios DISNEY lo nieguen, muchas fuentes fiables aseguran que los animadores de la película se basaron en la fisonomía de **Antonio Greppi**, de Nintendo, para dar forma al horroroso genio.*











La huella del Aladdin de MD

Aunque han transcurrido siete años desde un título a otro, la influencia del Aladdin de David Perry para *Mega Drive* queda patente en incontables aspectos de La Venganza de Nasira: desde la pantalla de *bonus* hasta la secuencia de la alfombra, o el idéntico diseño de los enemigos.









THE ROAD T

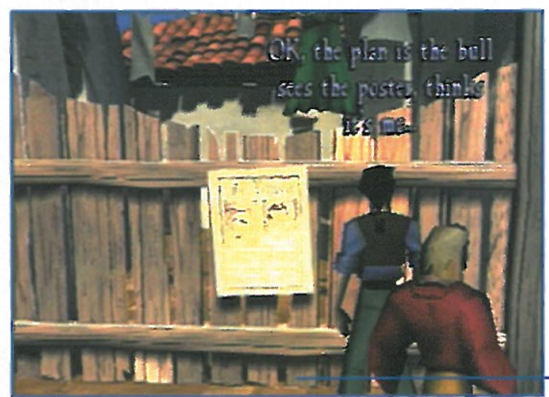
UBI SOFT

Revolution

CD ROM REINO UNIDO

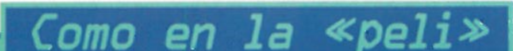






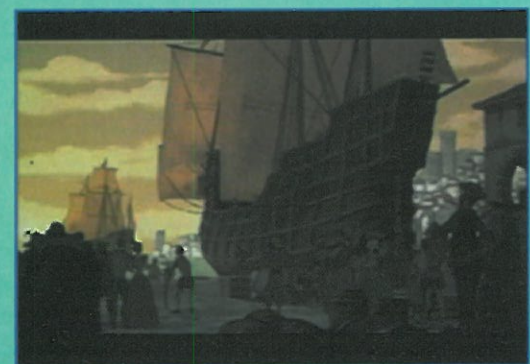
El ingenio de estos dos estafadores les conduce siempre a las situaciones más divertidas y alocadas que se puedan imaginar. Al principio de la aventura, ***Tulio*** *y* ***Miguel*** *verán un cartel de busca y captura con sus rostros que después les será muy útil.*





Como en la «peli»





A lo largo de la aventura encontraremos diferentes secuencias extraídas directamente de la película de DREAMWORKS.

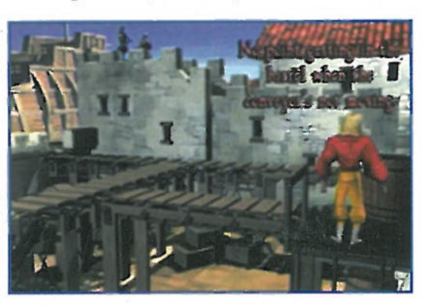




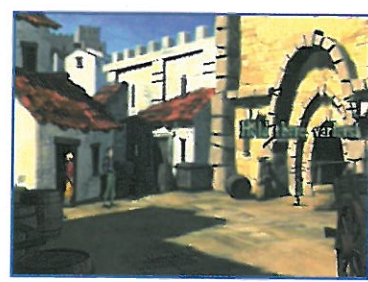


Revolution se lanza a una nueva aventura

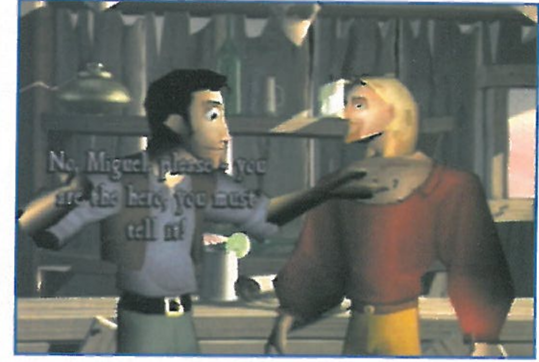
Charles Cecil es el *managing director* de REVOLUTION. Esta compañía, después de sorprendernos con los dos excelentes títulos que comprende la saga BROKEN SWORD, ha sufrido un pequeño descalabro con una aventura bastante floja para ***PLAYSTATION***, A SANGRE FRÍA. Sin embargo, Revolution no se rinde ya que ha dado vida al juego basado en el último largometraje de dibujos animados de la factoría DREAMWORKS. La película narra la aventura de dos pícaros españoles, **Miguel** y **Tulio.** Perseguidos por la ley, en su desespe-



O ELDORADO





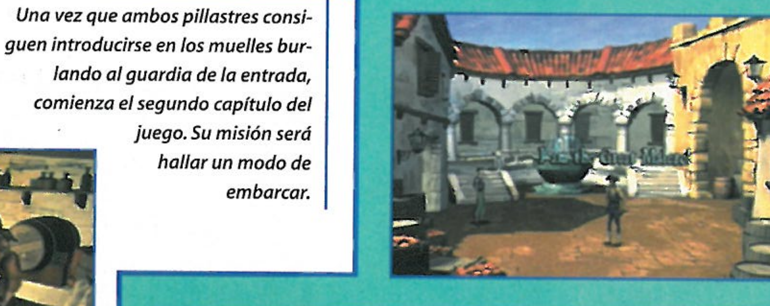




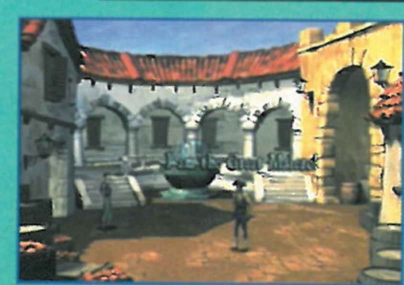
Una vez que ambos pillastres consiguen introducirse en los muelles burlando al guardia de la entrada, comienza el segundo capítulo del juego. Su misión será hallar un modo de embarcar.



*Además de los clásicos puzzles, REVOLUTION incorpora algún que otro jueguecillo. Arriba, podéis contemplar a **Tulio** y **Miguel** disputando una partida de dados que les reportará el mapa de El Dorado.*



A los toros!

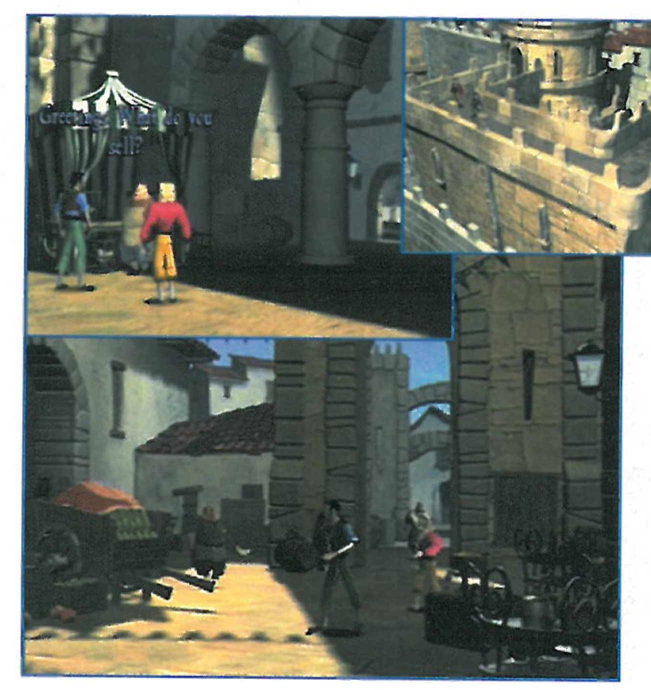


La película cuenta con algunas imprecisiones históricas, como mencionar a la peseta como moneda de la época o incluir a este torero en el juego.





rada huida consiguen un mapa de la mítica tierra de El Dorado. Y sin querer se embarcan en un viaje al Nuevo Mundo que les conducirá a vivir las peripecias más asombrosas e increíbles de toda su vida. Éstas se han dividido en 20 niveles, a través de los cuales el jugador tendrá que resolver todo tipo de situaciones. REVOLUTION ha incluido secuencias en FMV dónde se muestran escenas del largometraje dándole un mayor énfasis al argumento a lo largo del juego. En lo que se refiera a la mecánica de **The Road to Eldorado**, hemos comprobado que es muy similar a la de A Sangre Fría (aunque, por suerte, TRTE no produce la sensación de frustración que nos encontramos en dicha aventura). Hablar con los personajes que



Tulio y **Miguel** se encontrarán durante su periplo, conseguir objetos y ejecutar las acciones necesarias que nos permitan salvar los obstáculos que nos cierran el camino serán las principales armas de nuestro ingenio para alcanzar finalmente la ciudad repleta de oro. Dada la importancia de diálogos y textos, UBI SOFT ha traducido y doblado el juego al castellano, lo que nos permitirá disfrutar plenamente con el humor que despliegan los dos protagonistas en la película. Puede que ésta no sea la mejor aventura que hayamos visto jamás en los 32 bits de SONY, sin embargo la historia y la dinámica del juego resultan muy atractivos. **R. DREAMER**

MOTOCROSS: McGRATH Vs. PASTRANA

Vuelve el incansable McGrath

ACCLAIM
Z-Axis
CD ROM EE.UU.







El motocross sigue aportando títulos para *PLAYSTATION*. En esta ocasión, ACCLAIM enfrenta al campeón del mundo, **McGrath**, a uno de sus más cualificados rivales, **Pastrana**. Podremos meternos en el pellejo de cualquiera de los dos para competir, junto a otros pilotos, en las modalidades *Race*, *Free Style* y *Combo*. En la primera el objetivo es claro y simple: llegar el primero. Para ello el programa permite escoger motocicleta y adentrarse en exóticos parajes, evocadores de otros tiempos, como *Tombstone, Volcano, Loch Ness o Yosemite*. En todos es posible modificar las características del terreno sobre el que vamos a desplazarnos (hierba, lodo, etc.), o adaptar la aceleración y la velocidad máxima a nuestro gusto. En la modalidad *Free Style* las pistas son las mismas que en la anterior entrega, pero ahora lo importante no es sólo la posición, sino las figuras y piruetas (tricks) que se deben realizar acompañando a cada salto. Las estadísticas muestran las puntuaciones acumuladas por cada acrobacia y también los saltos más altos y largos conseguidos. En la modalidad Combo se combinan las dos anteriores. En el modo opciones se ha incluido la posibilidad de seguir la carrera mediante dos perspectivas, una más lejana que otra. **MOLOKAI**



MODOS DE COMPETICION

1 *RACE. Tanto en carrera única como durante el desarrollo del campeonato nos enfrentaremos a cinco rivales , durante al menos tres vueltas .*

2 *FREE STYLE. Con los diferentes mandos debemos ejecutar figuras acrobáticas como can can, no hands, superman, etc.*







El programa cuenta con cuatro recorridos distintos, situados en pintorescas localizaciones. En ellos es posible desplazarse por la orilla del mar, atravesar un pueblo del lejano oeste o visitar lluviosos senderos junto al Lago Ness.



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2

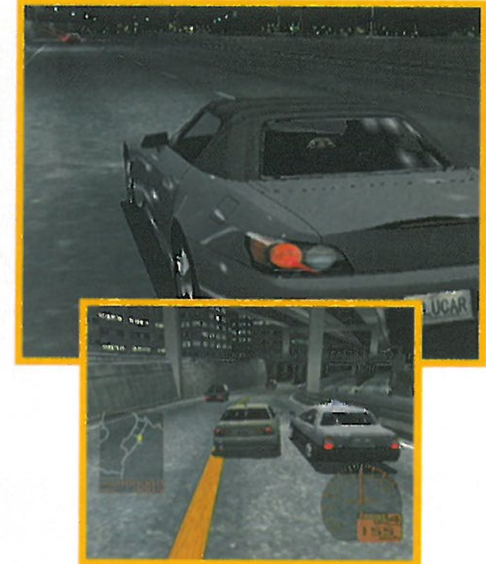
La primera parte de este título nos sirvió para hacernos una idea de lo que nos podían ofrecer la nueva generación de consolas en materia gráfica. esta segunda entrega es, además de bonita, mucho más jugable.

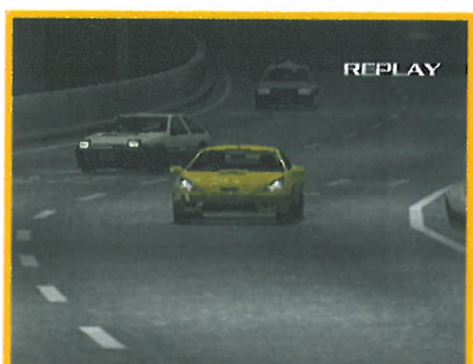
Cuando vimos la primera parte de este título todos pensamos lo mismo: que pena que no hayan acompañado este espectáculo y esta calidad con algo más de variedad y un poco más de jugabilidad. No había que ser un lince y por eso los programadores de GENKI han decidido apostar en esta segunda entrega por potenciar el apartado y en **Tokyo Highway Challenge 2** nos encontraremos con un concepto de juego mucho más dinámico y divertido que en la primera parte. El ya clásico esquema de duelos se mantiene, pero se ha ampliado la red de carreteras y en vez de dos simples circuitos tendremos una buena parte de la red de carreteras de **Tokio**. Más opciones y modos de juego, tres categorías o divisiones distintas, mercado de coches, nuevos sistemas de puntuaciones, un estilo de conducción más deportivo y una opción -aún no activada en esta beta- de juego en red, completan una oferta mucho más atractiva. En el diseño gráfico también se pueden apreciar importantes mejoras, tanto en los escenarios como en los coches, y se ha mejorado bastante el tema del realismo de los choques, aunque siguen sin añadir daños en los vehículos. A pesar de la competencia que hay últimamente en este género, estamos seguros que la brillante puesta en escena de este juego será una de las más espectaculares y logradas en ***Dreamcast***. De momento, y no es poco si tenemos en cuenta la llegada de MSR, es todo lo que se puede decir de este esperanzador **Tokyo Highway Challenge 2**. **DE LUCAR**

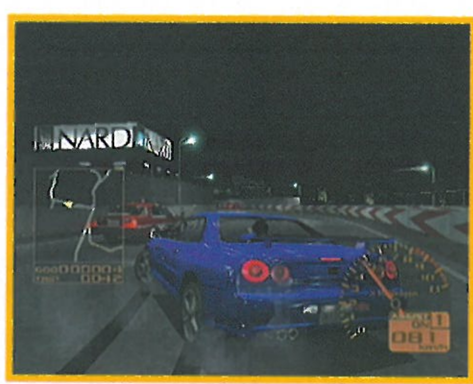












En las carrocerías se han añadido nuevos y espectaculares efectos de luces. Es de lo mejor que hemos visto hasta ahora en esta consola.



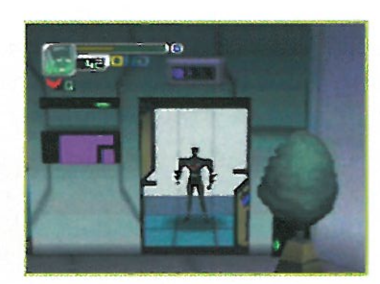
ficha técnica

- FORMATO • GDROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • CRAVE ENT.
- PROGRAMADOR • GENKI
- PAIS • JAPON

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

UBI SOFT
KEMCO
96 MEGAS
japon

Nuevo héroe, las mismas mallas



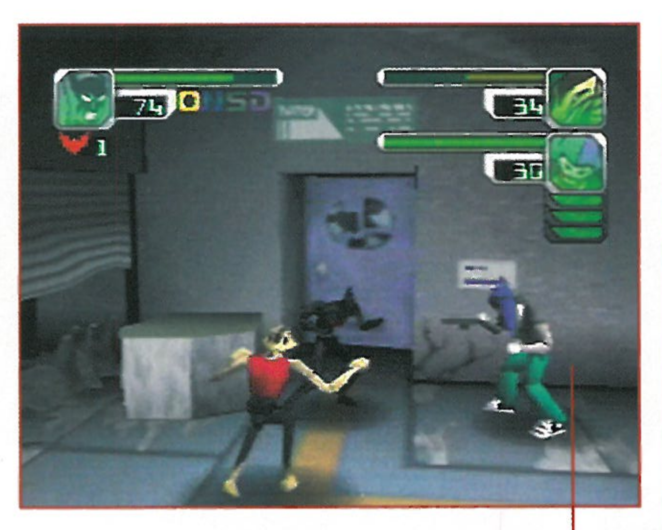




Aunque los títulos coinciden, este BATMAN de ***N64*** no tiene nada que ver aquel legendario RETURN OF THE JOKER de ***NES*** (obra de SUNSOFT). Ni siquiera el protagonista es el mismo. Un envejecido **Bruce Wayne** que sólo ejerce de entrenador/mecenas de un nuevo justiciero más jovén, el **Batman** del futuro al que hace referencia el título del juego. KEMCO, que tanto éxito ha cosechado con su saga de conducción TOP GEAR, está detrás de este *beat´em-up* a la antigua usanza, en el que el imberbe pupilo de **Wayne** deberá enfrentarse a un no menos avejentado **Joker** y sus secuaces. Es una *preview* y no podemos ser crueles, ya que **RETURN OF THE JOKER** podría cambiar mucho antes de su aparición en el mercado, pero lo visto hasta ahora es bastante flojo, tanto en el aspecto gráfico como en desarrollo del juego. El personaje creado por **Bob Kane** se merece protagonizar títulos mejores. **NEMESIS**



*La idea de presentar un **Batman** avejentado no es en absoluto nueva. **Frank Miller** ya lo hizo en una de las obras maestras de la historia del cómic: el Regreso del Señor de la Noche.*



*Un jovenzuelo vestido con unas mallas situado frente a la puerta de unos urinarios… este chico o se está buscando un problema o pretende que alguien le ponga una mercería. Reiros, pero así empezó **The Scope** su historia de amor.*



*La DC debería platearse seriamente lo que están haciendo con uno de sus más populares creaciones. **Batman** se merece protagonizar títulos por lo menos tan buenos como el SPIDERMAN de ACTIVISION y NEVERSOFT.*



*El protagonista de RETURN OF THE JOKER parece el **Gato Felix** tras un tratamiento con la hormona del crecimiento. Un superhéroe con unas canillas que puede dar risa o grima, pero nunca podrá inspirar terror en los maleantes.*

CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO

SEGA™

¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?

5™ Space Channel 5




Acclaim
entertainment, inc.
Dreamcast™
SEGA
PIRELLI
FIORANO
F355 Challenge™, Ferrari ®, all associated logos and the F355 Challenge distinctive designs are trademarks of Ferrari Idea S.A.
Original Game © SEGA ENTERPRISES, LTD., 199 © SEGA ENTERPRISES, LTD./CRI 2000. Developed by AM2 of CRI.
Sega and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, ltd.
Distributed by Acclaim Entertainment Inc. © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim ® & © Acclaim Entertainment. All rights reserved.

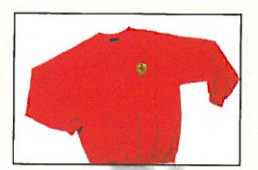
CONCURSO

F355 challenge

Passione Rossa

SORTEAMOS 5 LOTES DE 1 JUEGO F355 CHALLENGE, 1 MOCHILA, 1 SUDADERA, 1 CAMISETA Y 1 GORRA. Y 20 LOTES DE 1 JUEGO F355 CHALLENGE Y 1 POLO



Acclaim y Super Juegos te invitan a participar en este **magnífico concurso.**

- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 15 de Diciembre a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO F355 CHALLENGE».
- No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CONCURSO F355 CHALLENGE

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

Operación ASFALTO

Metropolis Street Racer

No se trata de ver lo rápido que eres capaz de conducir, sino de cómo conduces **rápido**. Esta es la **máxima** con la que se inicia MSR, probablemente, el juego más brillante de la **historia** de la simulación automovilística en consola. Tiene **todo** lo que se puede pedir al género, con detalles de los mejores y con personalidad propia. Si tienes Dreamcast y no te lo compras, nunca sabrás hasta **dónde** es capaz de llegar tu consola.



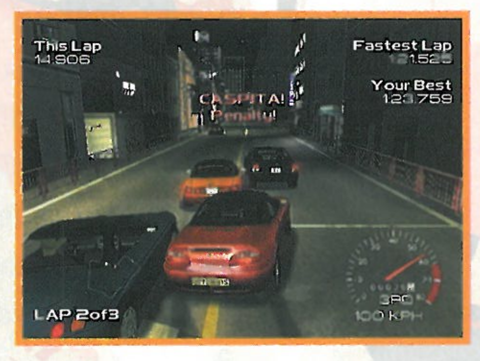
Este es el principal menú de opciones. Dentro de cada uno tendremos infinitas posibilidades de juego, incluyendo **Internet**.

Como las estrellas se ha hecho esperar. Sin embargo, tras ver el resultado final, no podemos sino felicitar a SEGA por el esfuerzo de retrasar un proyecto para que nos llegue en su plenitud, en lugar de sacarlo hace un año (como estaba previsto) cuando no superaba las exigencias de la compañía. Otros lo hubieran lanzado y, un año más tarde y con un 2 después del nombre, habrían sacado a su vez la versión que tenemos entre manos. Una ovación a SEGA porque, con estos detalles de cara al usuario, mes a mes está recuperando esa parcela de prestigio que perdió con los funestos lanzamientos de hace unos años. En fin, **Dreamcast** sigue siendo la consola más en forma, y con **MSR** se puede decir que ha alcanzado la madurez. **MSR** destila ese encanto que sólo los juegos elegidos son capaces de despertar en el usuario, y enci-

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	BIZARRE





METROPOLIS STREET RACER

CONDUCCION

GD ROM	
Jugadores	1-2
Coches	+40
Fases	25 (250 CIRCUITOS)
Internet	SI
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY





Cada partida se convierte en un bombardeo constante de imágenes espectaculares y repletas de detalles.

ma lo hace por litros. Jugar con **MSR** es sentir la magia y la emoción de un **Ridge Racer**, alucinar con las dimensiones de un **Gran Turismo** o **Sega GT**, y, sobre todo, sorprenderse por la calidad gráfica de circuitos, entornos y vehículos, sin parangón alguno con juego conocido. Además estamos ante un juego inteligente, que ha sabido aunar dicha lección magistral de los grafistas con un motor 3D y una variedad de modos sobresaliente. Es un juego que llevará meses completar y que ofrecerá siempre alicientes incluso después de finalizado. Aparte de los modos habituales

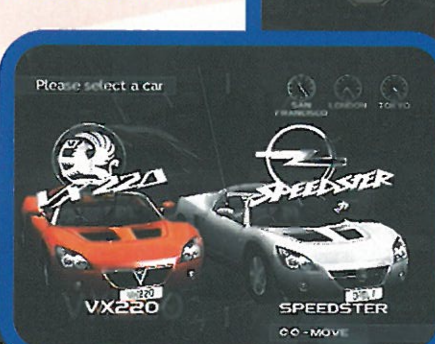
VALORACION

Creo que ha quedado claro a lo largo de la review nuestra impresión sobre Metropolis Street Racer. Estamos sin duda ante uno de esos juegos de obligada compra, uno de esos títulos que tiene tanto trabajo y dedicación detrás que hasta parece irrisorio el precio que pagamos por él. Es, además de un juego bien hecho, un juego inteligente, que ha sabido aprovechar al máximo un excelente trabajo técnico y arroparlo con un sistema de juego que hará que guardemos en el cajón el resto de juegos de Dreamcast. 250 circuitos, más de 40 deportivos y tres ciudades increíblemente trasladadas de la realidad al videojuego. Esto sólo son cifras, cuando juguéis entenderéis qué supone MSR.



Navegación. Moverse por los distintos menús será un «coser y cantar». Podrás determinar miles de cosas, incluyendo las frases que aparecen en pantalla cuando derrapas o colisionas, la matrícula del coche, su color y hasta la opacidad de las ventanas.









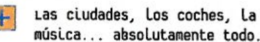




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
98 — El trabajo de los grafistas es impresionante, con reproducciones al píxel tanto de ciudades como vehículos. Difícilmente encontraremos en el futuro un juego de coches para Dreamcast más brillante que éste.	97 — Nos sentiremos como dentro de un coche, pudiendo escuchar canciones o una cadena de radio. La variedad temática es tal que hay canciones disco y hasta country. Una pasada de imaginación y buena selección.	90 — Impecables sonidos de derrapes y de colisiones, a la vez que una sobresaliente digitalización del sonido de los diferentes motores. Sería perfecto si las voces incluidas se hubieran doblado, pero eso sería ya demasiado.	98 — La estructura de juego es brillante, con gran variedad de pruebas que hace casi imposible despegarse de los mandos. Tiene la tensión de un Ridge Racer y la variedad y magnitud de Gran Turismo. No jugarás a otra cosa.	98

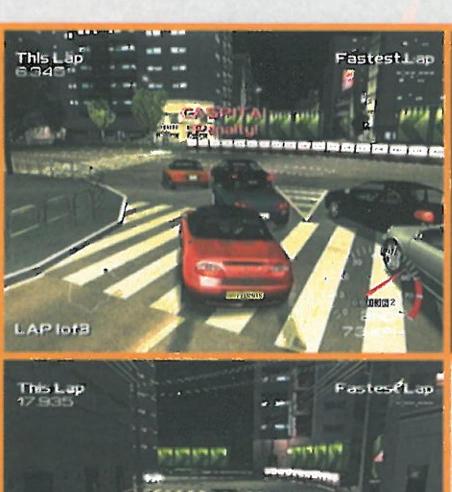


+ Las ciudades, los coches, la música... absolutamente todo.

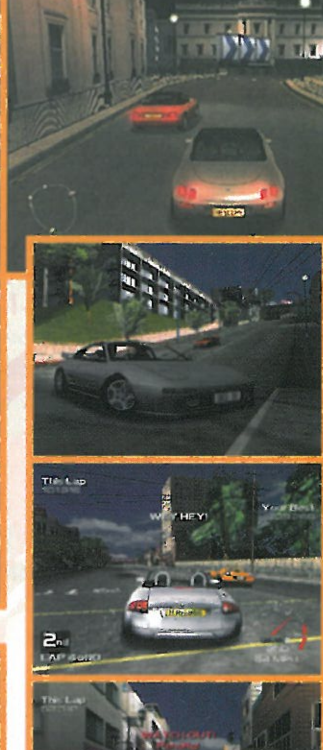


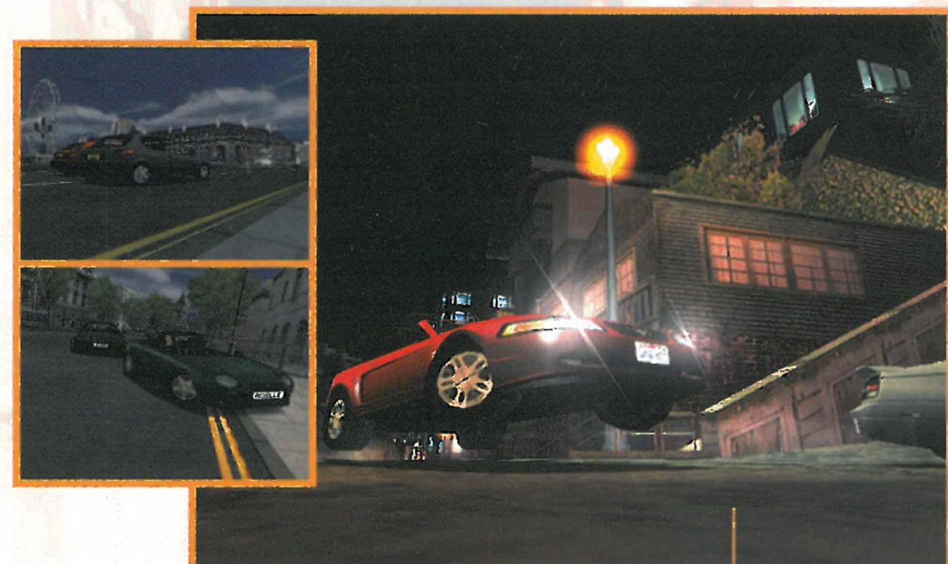
- Quizá el efecto de niebla no queda tan bien como el resto.

de carreras, contrarreloj y competición frente a un amigo (o sombra descargada de **Internet**), lo «gordo» del juego comienza en el modo *Street Racing*. En cada uno de los 25 capítulos correremos 10 carreras con objetivos diferentes (desde bajar de un tiempo determinado, hasta adelantar cierto número de coches). Según la exigencia del objetivo, la habilidad de conducción y la ausencia de choques seremos puntuados con *Kudos*. Necesitaremos un número determinado de *Kudos* para abrir pruebas y capítulos, con lo que no bastará con completar los circuitos realizando el objetivo, sino que además de rápido deberemos conducir bien, con lo que se entiende el *slogan* al que hacíamos referencia al principio de este texto. Y podríamos cantar y contar las magnificencias de este juego, pero es difícil que lleguéis a comprender su magnitud gráfica y jugable sin disfrutar de él durante horas (y no nos referimos a una *demo*, sino al juego completo). Así que lo mejor es ir a la tienda, cómpralo y disfrutar, porque con **MSR** la posibilidad de que no te guste no ha sido contemplada. ⇒ **THE SCOPE**

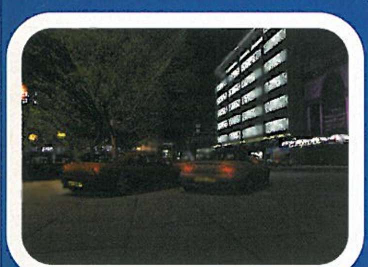




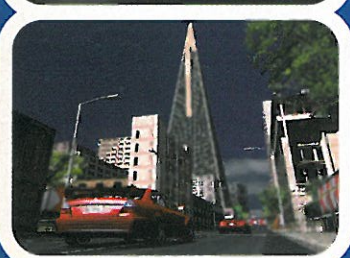




Aunque hemos querido mostraros en estas páginas muchas imágenes de las repeticiones por la gran carga de espectacularidad que tienen, os aseguramos que las del juego van a la par en cuanto a calidad gráfica.





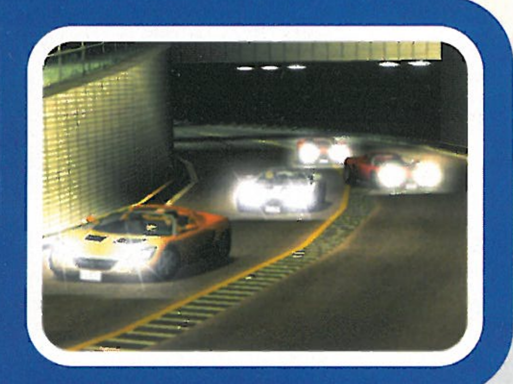




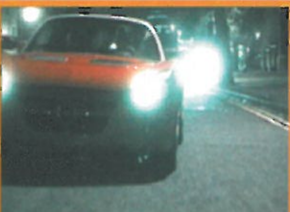




Ciudades. Londres, San Francisco y Tokio. 28 kilómetros cuadrados de calles divididos en 250 circuitos han sido incluidos en el juego, con un realismo inédito hasta la fecha gracias a nada menos que 40.000 fotografías, cuarenta horas de grabación de vídeo y, por supuesto, horas y horas de investigación para que hasta el más insignificante arbusto tenga su hueco en el juego. Una auténtica «burrada».











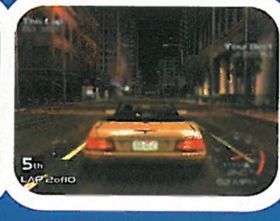












COCHES. Lo mejor del juego, junto con la recreación de las ciudades, es la representación pluscuamperfecta de cada uno de los más de 40 deportivos incluidos en el juego. La variedad de carrocerías y de modelos hacen que sigamos y sigamos jugando hasta conseguirlos a todos. La lástima es que tenemos unas «plazas de garage» limitadas (al principio 3, luego más), y tendremos que desprendernos de algunos para dar cobijo a las nuevas máquinas que obtengamos.





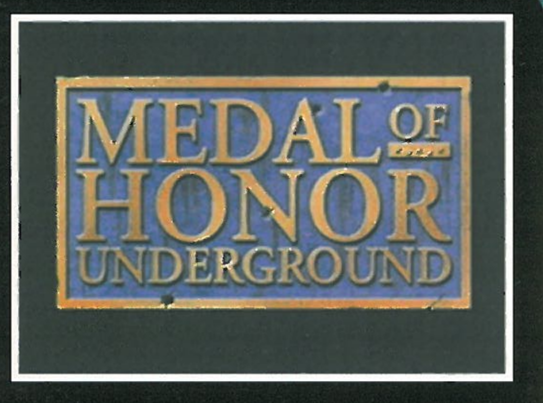



DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

Sin el factor

SORPRESA

Medal of Honor Underground



A los que quedaron ***encantados*** con la primera entrega de este shoot'em-up, les gustará saber que ***Medal of Honor Underground*** mantiene todo lo bueno y además ***mejora*** alguna de sus pequeñas carencias. Un ***gran juego***, sin duda, pero también es verdad que muy parecido. Ese es su único fallo.

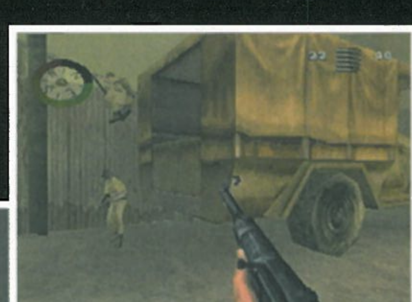
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	E.ARTS
PROGRAMADOR	DREAM WORKS

En un principio, el poco tiempo transcurrido entre MEDAL OF HONOR y esta segunda entrega nos hizo albergar algunas dudas sobre si se trataría, simplemente, de una versión oportunista y poco trabajada que intentara aprovechar el éxito de la primera parte. Por suerte, esta continuación no responde a esa mala costumbre de algunas compañías y estamos ante un digno y justificado sucesor. Lo más correcto, en realidad, sería definirlo como un clónico, con las cosas buenas y malas que arrastra esta calificación. Lo explicaremos. Aunque su calidad e interés sigue siendo realmente notables, **MEDAL OF HONOR UNDERGROUND** reproduce, con otra historia y algunas modificaciones en su planteamiento, el mismo esquema que vimos en la anterior entrega. Lo que en otros juegos sería algo tremendamente criticable y hasta un motivo válido para no prestarle demasiada atención, es en esta ocasión sólo un mal menor gracias al excelente trabajo realizado por DREAM WORKS. Un motor más eficiente, unos gráficos más cuidados y con mayor variedad de escenarios, una animación más compleja y real en los personajes, y unas dimensiones en los mapeados bastante interesantes, son mejoras suficientes para que MEDAL OF HONOR UNDERGROUND justifique plenamente su salida al mercado. Con una oferta a todas luces sugerente y un argumento inspirado en la Segunda Guerra Mundial, este juego transmite una sensación bastante más cercana e impactante que buena parte del resto de títulos de este género en ***PLAYSTATION***. Decir, que luchar contra seres humanos es más real y auténtico para el jugador, seguro que despierta los fantasmas y bajas pasiones de los críticos de los videojuegos, pero es un hecho que todos nos identificamos más con una historia en la que debemos darle a los nazis para el pelo... que con un juego en el que los enemigos son lagartos, zombis o mutantes.

Cambiando de tercio, **MEDAL OF HONOR UNDERGROUND** sólo tiene, a nuestro criterio, un solo fallo y es su dificultad. Para los que no tengan demasiada experiencia en este tipo de programas el nivel de dificultad será ideal pero,





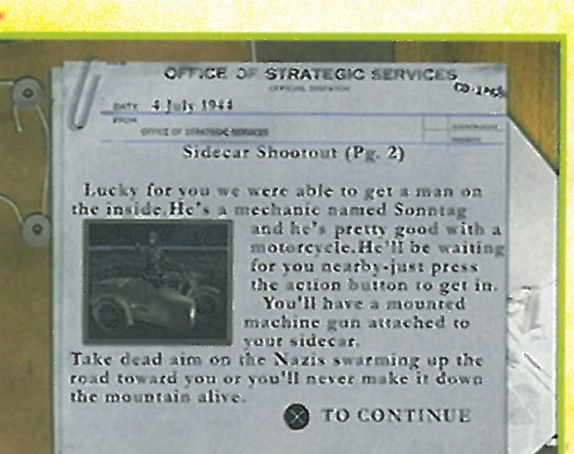
Los soldados aparecen ahora por sorpresa. En este caso estaban ocultos en el camión.

Las fases en sidecar no tienen mucha dificultad. Lo mejor es disparar todo el rato y esperar a que lleguen.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

SHOOT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Misiones	24
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

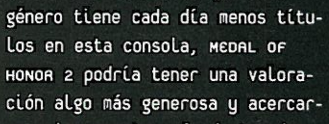




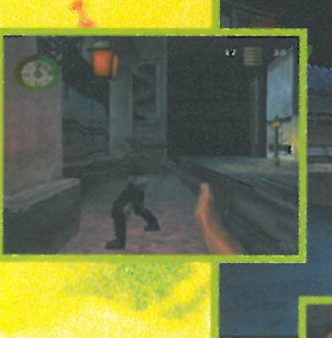
Si al brillante planteamiento de la gran mayoría de las misiones, le hubieran añadido una dificultad más elevada estaríamos ante una auténtica obra maestra. Una pena que sólo nos den caña al final.

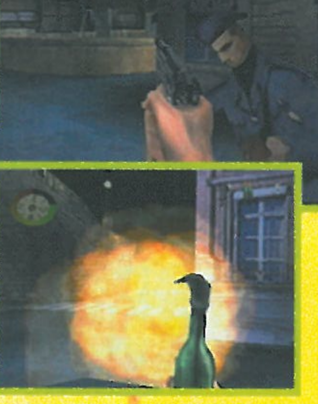
Multijugador. Como es posible que los alemanes nos duren sólo unos asaltos, no estará nada mal que os preparéis para disfrutar con un enemigo de vuestra talla, si es que eso es posible. Este modo cuenta con un buen número de opciones y su planteamiento de juego y escenarios están perfectamente diseñados para entretenernos.

VALORACION



si tenemos en cuenta que este género tiene cada día menos títulos en esta consola, MEDAL OF HONOR 2 podría tener una valoración algo más generosa y acercarse a los puestos más destacados de su categoría. si no lo hemos puntuado más alto ha sido porque su dificultad en el nivel medio es bastante elemental y sólo cuenta con un nivel más para ponernos en aprietos serios. en este tipo de juegos se agradece que las cosas sean realmente complicadas y medal of honor 2 es casi un paseo en buena parte de su desarrollo.

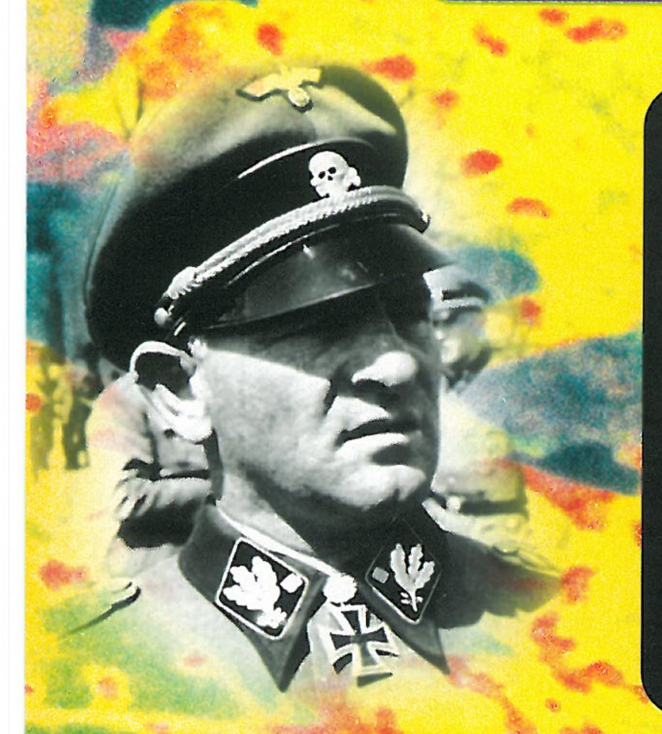




Los cócteles son bastante efectivos sólo en distancias medias. No hay manera de lanzarlos nunca muy lejos y, lo que es más grave, a la corta nos dejarán sin las pestañas.

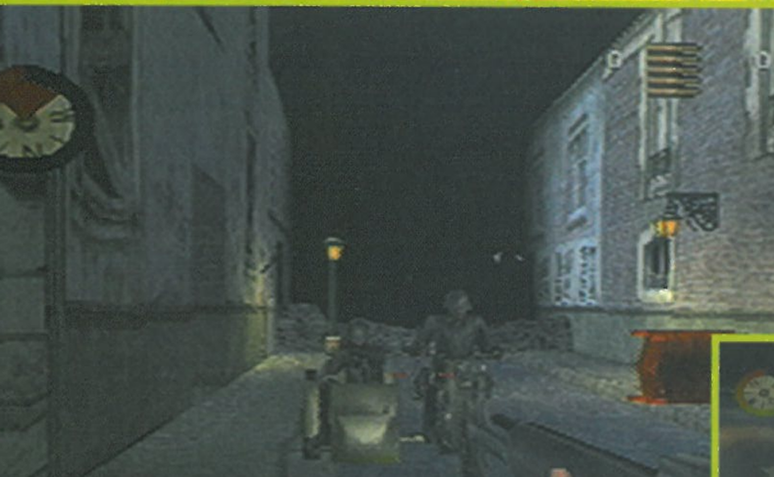


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	90	89	91	92
La ambientación es uno de los apartados más atractivos del juego. Ha aumentado la variedad de los escenarios y se han mejorado los movimientos de los personajes y del entorno, que adquieren soltura y eficiencia.	una banda sonora apropiada que parece sacada de alguna película (por lo menos a nosotros nos resultan familiares). está bien y crea una atmósfera adecuada, pero es posible que os decantéis por jugar sin ella.	en líneas generales es un sonido muy convincente y realista. en algunos casos, como en el de los pasos, cantan un poco, parece que vienen varios soldados y al final sólo es uno. Aunque éste es un fallo tonto	el gran esfuerzo en el diseño de las misiones se ve perjudicado por la escasa dificultad de varias fases. Algunos objetivos son originales y la opción para dos jugadores simultáneos aumenta la intensidad del juego.	+ La ambientación y el diseño de las fases es atractivo - La dificultad está a un nivel asequible para los veteranos.



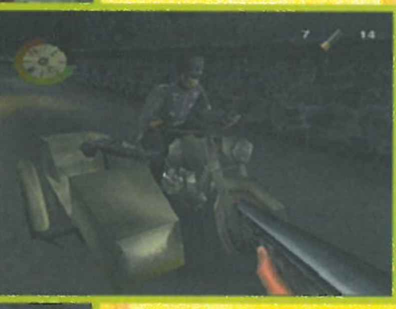


Más cosas y más humor. En MEDAL OF HONOR UNDERGROUND se han incorporado un montón de nuevas situaciones y también algunas notas de humor realmente divertidas. Montarte en un sidecar pilotado por un partisano y hacerte cargo de la ametralladora, es una de las novedades que más nos ha llamado la atención pero hay algunos elementos y armas que también resultan muy atractivos. Cócteles Molotov, bazookas, ballestas y otras curiosas armas, son el plato fuerte con el que deberán torear nuestros enemigos. Por desgracia, la presencia de nuestro querido rifle con mira telescópica se ha limitado a unas pocas fases. Pero si hay algo que no nos esperábamos son los golpes de humor que se han añadido a la historia. Cuando nos veamos obligados a adoptar la personalidad de la fotógrafa, tendremos la oportunidad de comprobar las pintorescas poses de los soldados alemanes. Con las risas será difícil que apuntéis bien.



Las tropas motorizadas en sidecars son poco abundantes, pero terriblemente dañinas. Aparecen de la nada, casi siempre por sorpresa, y si no logran coserte a balazos, te pasarán por encima.





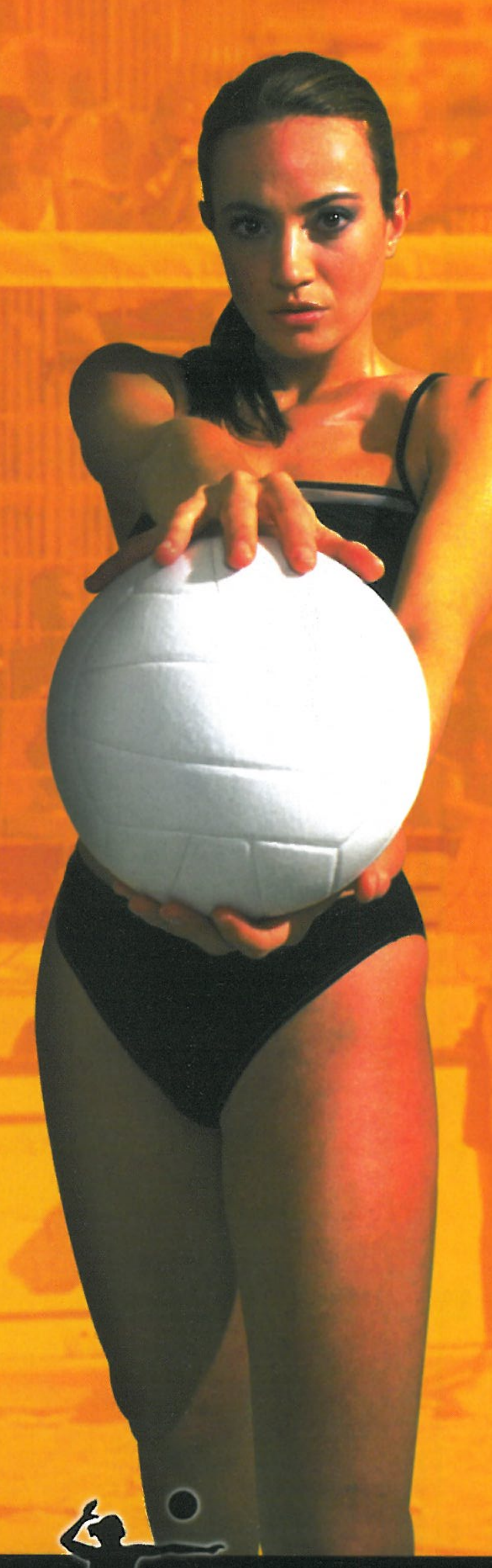




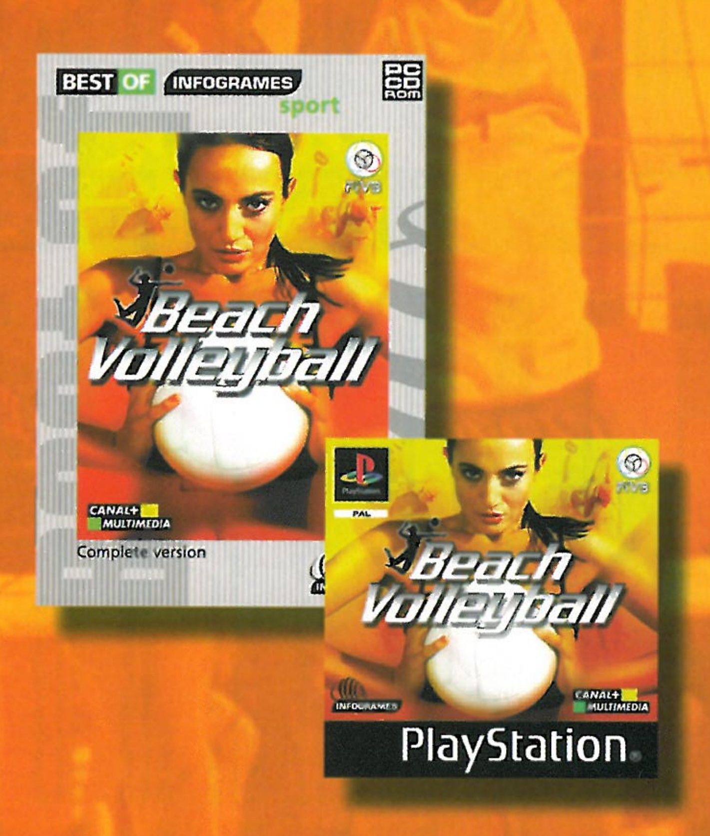


para los más veteranos, un buen número de fases serán prácticamente un paseo militar. Aunque los enemigos están un poco más despiertos y apuntan y se mueven mejor que en MEDAL OF HONOR, siguen siendo una tropa poco preparada para gente acostumbrada a la guerra. Sólo la precipitación por querer avanzar muy rápido o un desliz del jugador a la hora de manejar el armamento pesado, provocará una muerte en determinadas fases. Como las municiones y los botiquines son abundantes en casi todos los niveles, la conclusión es que a los programadores se le ha ido un poco la mano con la jugabilidad y que sólo el nivel de dificultad más alto nos parece un reto considerable. Si os sirve de consuelo, con el nuevo modo para dos jugadores simultáneos será más sencillo que encontréis un rival a la altura de las circunstancias. Está bastante bien realizado, cuenta con unos escenarios y con un diseño bastante divertido y posee las opciones justas para mantenernos entretenidos un tiempo.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND es una buena oportunidad de reencontraros con un juego con carisma, también, para comprobar como un buen trabajo pierde valor por no vigilar la dificultad *in crescendo* que debe presidir en toda continuación. Sería mejor si nos hubieran apretado más las clavijas. DE LUCAR



¡Concéntrate en el balón!





Tiradas en plancha, saques, bloqueos, mates... Toda la acción del juego real



Descubre la apasionante atmósfera del "Professional Beach Volleyball World Tour"



Compite con hasta otros tres "beach boys" en el modo multijugador

Beach Volleyball

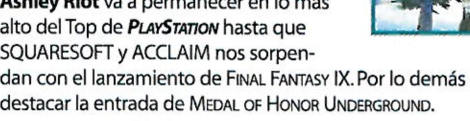






PLAYSTATION

1 **VAGRANT STORY** =



Aventura RPG • Squaresoft
Todo hace pensar que nuestro querido **Ashley Riot** va a permanecer en lo más alto del Top de *PlayStation* hasta que SQUARESOFT y ACCLAIM nos sorpenden con el lanzamiento de Final Fantasy IX. Por lo demás destacar la entrada de Medal of Honor Underground.

2 **GRAN TURISMO 2** =
Conducción • SCE

3 **FINAL FANTASY VIII** =
RPG • Squaresoft

4 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami

5 **MEDAL OF HONOR UNDER.** NOVEDAD
Shoot'em-up 3D • Dreamworks

6 **SPIDER-MAN** =
Plataformas Beat'em-up • Activision

7 **MOTO RACER WORLD TOUR** =
Deportivo • Sony C.E.

8 **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE** =
Plataformas 3D • Ubi Soft.

9 **ALIEN RESURRECCION** =
Shoot'em-up 3D • Fox Interactive

10 **TONY HAWK 2** NOVEDAD
Simulador Skate • Activision

11 **PARASITE EVE II** =
Aventura Cinemática • SquareSoft

12 **SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGON** NOVEDAD
Plataformas 3D • Sony C.E.

13 **FRONT MISSION 3** =
RPG • SquareSoft

14 **COLIN MCRAE 2.0** ↓
Conducción • Codemasters

15 **STRIDER 1 & 2** =
Arcade • Virgin/Capcom

16 **DRIVER** =
Conducción • GT Interactive

17 **ESTO ES FUTBOL 2** NOVEDAD
Deportivo • Sony C.E:

18 **SYPHON FILTER 2** =
Tactical Espionage Action • 989 studios

19 **WIP3OUT SPECIAL ED.** =
Conducción • Psygnosis

20 **TENCHU 2** NOVEDAD
Aventura Beat'em-up • Activision

GAME BOY COLOR

1 **WARIO LAND 3** =



Plataformas • Nintendo
Se incorpora a la lista el fantástico Pokémon Pinball, pero no parecen peligrar, de momento, los primeros puestos.

2 **PERFECT DARK** =
Aventura Shoot'em-Up • RARE

3 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami

4 **RAYMAN** =
Plataformas • Ubi Soft

5 **MARIO GOLF** =
Deportivo • Nintendo

6 **POKÉMON PINBALL** NOVEDAD
Pinball • Nintendo

7 **GAME & WATCH GALLERY 3** =
Clásicos • Nintendo

8 **POKÉMON EDICIÓN AMARILLA** =
RPG • Nintendo

9 **DONALD DUCK** NOVEDAD
Plataformas • Ubi Soft

10 **MOTOCROSS FREE STYLE 2000** NOVEDAD
Deportivo • Infogrames

Tania Ocedar
MS. PROPER • EDITA Y DA ESPLENDOR

Pelón Diésel
CALVOROTICAL BROTHERS • AQUABOYS

El más español
COMMANDOS 2 • PS2-DREAMCAST



El más on-line
QUAKE III • DREAMCAST

El mejor del mes
M.S.R. • DREAMCAST

TOP

TOP SUPERJUEGOS



NINTENDO 64

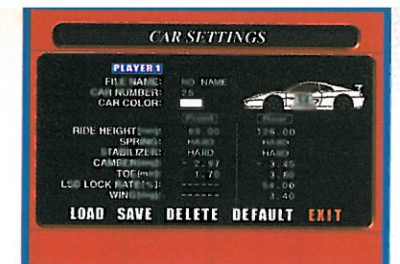
1. **PERFECT DARK** =
   Shoot'em-up 3D • Rare
   La tranquilidad de la lista pronto se verá interrumpida por la llegada del nuevo ZELDA, MARIO TENNIS y MARIO PARTY 2.
2. **DONKEY KONG 64** =
   Plataformas 3D • Rare
3. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
4. **POKÉMON STADIUM** =
   Combate Pokémon • Nintendo
5. **RIDGE RACER 64** =
   Conducción • NST
6. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
7. **TUROK 3** =
   Shoot'em-up 3D • Acclaim
8. **MARIO GOLF 64** =
   Deportivo • Nintendo
9. **INT. T & F: SUMMER GAMES** =
   Deportivo • KCEO
10. **POKÉMON SNAP** =
    Fotografía • Nintendo

JAPON

1. **FINAL FANTASY IX • PLAYSTATION** =
   RPG • Squaresoft
   A la espera de pasar a la lista oficial de *PLAYSTATION*, FINAL FANTASY IX sigue liderando un TOP con muy pocos cambios.
2. **TEKKEN TAG TOURNAMENT • PS2** =
   Beat´em-up • Namco
3. **SHEN MUE • DREAMCAST** =
   Aventura 3D • Sega
4. **DRAGON QUEST VII • PSX** NOVEDAD
   RPG • Enix
5. **WINNING ELEVEN 2000 • PSX** =
   Deportivo • Konami
6. **ZELDA: MAJORA'S MASK • N64** =
   Action RPG • Nintendo
7. **CAPCOM VS SNK • DREAMCAST** NOVEDAD
   Beat'em-up • Capcom
8. **DEAD OR ALIVE 2 • PS2** =
   Beat´em-up • Tecmo
9. **JIKKYOU WORLD SOCCER • PS2** =
   Deportivo • Konami
10. **POWER STONE 2 • DREAMCAST** =
    Beat'em-up • Capcom

DREAMCAST

1. **METROPOLIS STREET RACER** NOVEDAD
   Conducción • Sega
   La obra maestra de BIZARRE se aupa al primer puesto del top de la consola más en forma del momento. ¡Enhorabuena!
2. **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** ↓
   Aventura • Capcom
3. **SOUL CALIBUR** ↓
   Beat´em-up • Namco
4. **VIRTUA TENNIS** ↓
   Deportivo • Sega
5. **SEGA EXTREME SPORTS** ↓
   Deportivo • Sega
6. **STREET FIGHTER 3** ↓
   Beat'em-up • Capcom
7. **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** =
   Deportivo • Acclaim
8. **F355 CHALLENGE** NOVEDAD
   Conducción • Acclaim
9. **WACKY RACES** =
   Conducción • Infogrames
10. **STAR WARS RACER** =
    Conducción • Lucas Arts





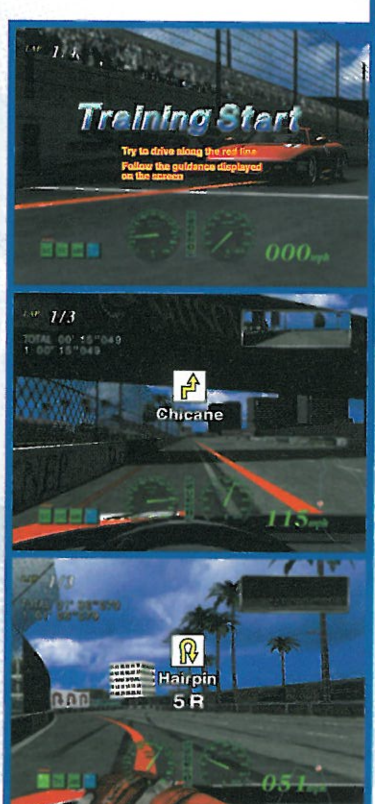


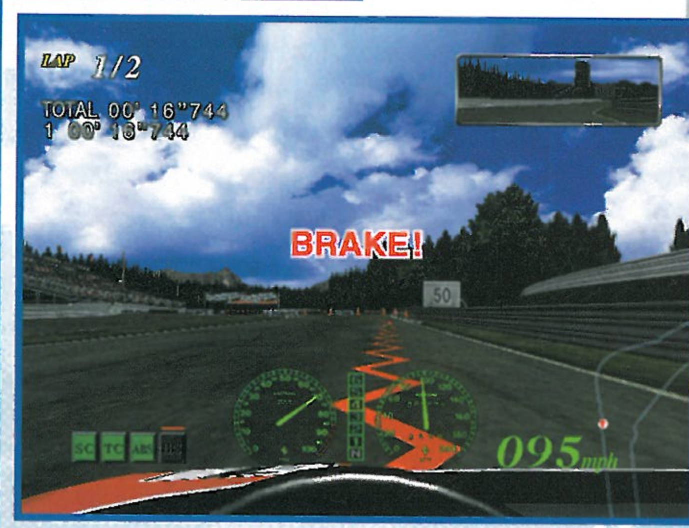
Aunque hay fanáticos que adorarán la posibilidad de modificar diferentes parámetros, también habrá otros que no sabrán qué hacer con tanta cifra. Desde la altura de los alerones hasta controles de tracción, estabilidad...



*Si quieres competir en otros circuitos además de los inicialmente disponibles, echa un vistazo a los trucos que el llorón **R. DREAMER** os ha regalado este mes. Fiorano, Nurburgring, Laguna-Seca, Sepang y Atlanta al descubierto.*

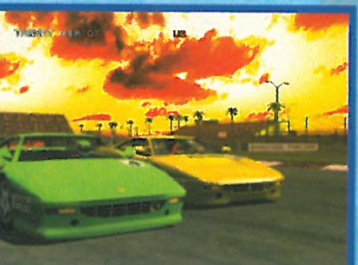






El juego es más simulador que arcade, y para acostumbrarse a utilizar el freno y a trazar correctamente, se ha incluido el modo Training, en el que se nos enseñará a negociar curvas y a frenar en los lugares indicados.













FERRARI 355 CHALLENGE

SIMULADOR DE CONDUCCION

GD ROM

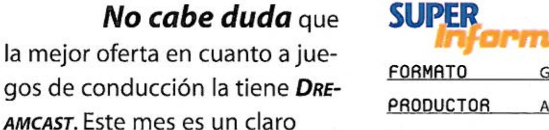
Jugadores	1-2
Circuitos	6+OCULTOS
Continuaciones	INFINITAS
Internet	SI
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

FERRACING

F355 Challenge Passione Rossa



Con la garantía del legendario **Yu-Suzuki** y con la prestigiosa escudería **Ferrari**, llega a Dreamcast uno de los simuladores de conducción más populares de los salones recreativos. La posibilidad de competir frente a los mejores tiempos vía **Internet** añade atractivo a un juego ya de por sí **espectacular**.

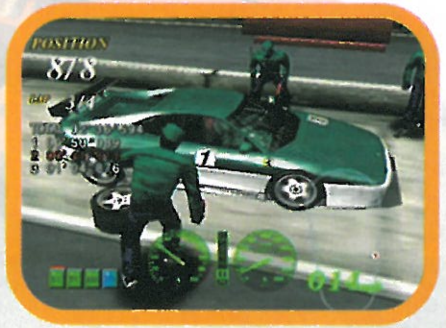



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	AM2

No cabe duda que la mejor oferta en cuanto a juegos de conducción la tiene **DREAMCAST**. Este mes es un claro ejemplo de todo esto, con multitud de títulos de este género, y todos ellos realmente interesantes. Salvo MSR, que está a un nivel superior del resto, dentro del catálogo de **DREAMCAST** es posible encontrar varios juegos que colmarán las ansias de todos los aficionados. Uno de los que está llamado a hacerlo es este **FERRARI 355 CHALLENGE**, una conversión directa de recreativa que viene avalada por el llamado «padre del *scaling*», **Yu Suzuki**, cuya leyenda se gestó en aquellos tiempos del inolvidable OUT RUN. Del **Ferrari Testarossa** de mediados de los 80 hemos pasado a un **Ferrari 355**, aunque la rubia que nos acompañaba por entonces ha pasado a mejor vida. De los escenarios «reales» hemos pasado a circuitos cerrados, y **Ferrari** se ha convertido en protagonista propio y ajeno de todo el juego. De esta manera sólo este modelo de la escudería transalpina será seleccionable, y los rivales que tendremos que superar también serán estos mismos vehículos. Aunque se trata de un simulador en toda regla, como todo *arcade*, existen graduaciones de dificultad que, en los niveles más benignos, permitirán al usuario dedicarse a la dirección en exclusiva, ya que la propia *CPU* se encargará de controlar la frenada, estabilidad y tracción. Los más valientes podrán desconectar todas estas asistencias y enfrentarse a los circuitos «a pelo», aunque os avisamos que es una labor realmente ardua debido a la cantidad de factores que intervienen en la conducción, y que






La entrada en boxes es uno de los momentos más espectaculares del juego. En esta tira os podéis hacer una idea de todo el proceso.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	90	85	83	90
exactos a la recreativa. La lástima es que sólo es un modelo de coche y sólo está disponible la vista interior, lo que limita mucho la espectacularidad de ver la representación gráfica de la dinámica del Ferrari.	A diferencia de otros juegos que suelen tener una música animada de acompañamiento, en esta ocasión son canciones potentes, que acompañan perfectamente a nuestro flamante FERRARI.	Los habituales dentro de este tipo de simuladores. Cumplen a la perfección con su cometido, pero tampoco destacan por ningún aspecto en especial.	Si te gustó la recreativa, alucinarás con esta pluscuamperfecta conversión. Si no la conoces, el contar con un sólo modelo y no poder jugar con vista trasera puede que te choque un poco. Es un poco dificilillo.	



+ Es idéntico a la recreativa. La competición vía Internet.
- Sólo un coche y sólo una perspectiva de juego.

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO









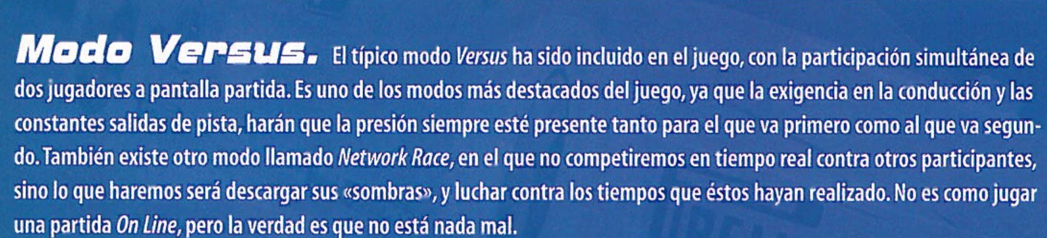

Todos los circuitos son parecidos, con las consiguientes variaciones en el trazado y en el entorno. Sólo podremos pilotar el Ferrari, y los rivales también serán Ferrari. Menos mal que por lo menos podemos cambiar el color del vehículo... aunque al no haber vista externa no se apreciará demasiado.

con facilidad os apartarán del trazado. En lo que hace referencia al apartado técnico, no se le puede poner ningún pero, ya que como os dijimos en el reportaje que os ofrecimos hace unos meses, es quizá la mejor conversión arcade-consola realizada hasta la fecha en **Dreamcast**, lo que teniendo en cuenta la de máquinas que han cruzado este océano de diversión, ya es una garantía de calidad. Sólo tiene como lunar, además de la nula variedad de vehículos, el hecho de estar sólo disponible la vista interna, lo que resta la espectacularidad que supondría ver al ferrari desde atrás. En cuanto a modos de juego, su oferta no es exagerada pero tampoco insuficiente, y a los típicos modos *arcade* y *versus* hay que añadir una tentadora modalidad *On Line*. Para acceder a ella habrá que haberse registrado previamente en *Dreamarena*, y acto seguido escoger la carrera y el nivel deseado. Después de que el servidor seleccione aleatoriamente los participantes, habrá que correr una vuelta para establecer el orden de participación. Se correrán las finales en solitario, y seguidamente descargaremos las «sombras» de los jugadores que queramos para competir contra sus tiempos. No es como jugar en tiempo real, pero no está mal como experiencia. **THE SCOPE**

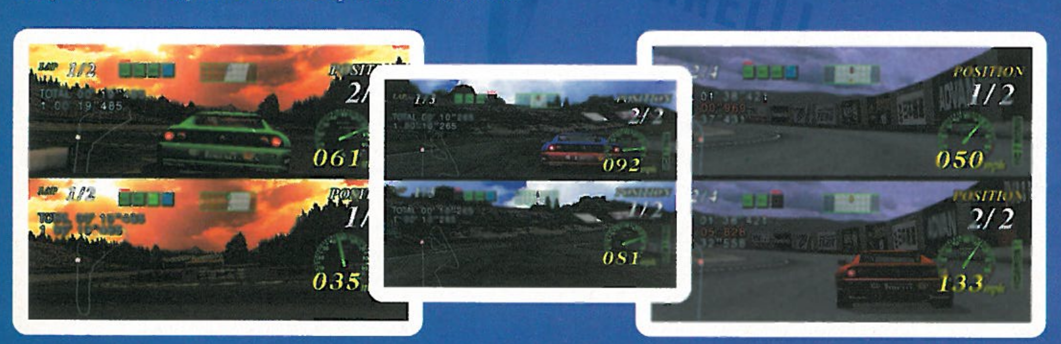
VALORACION

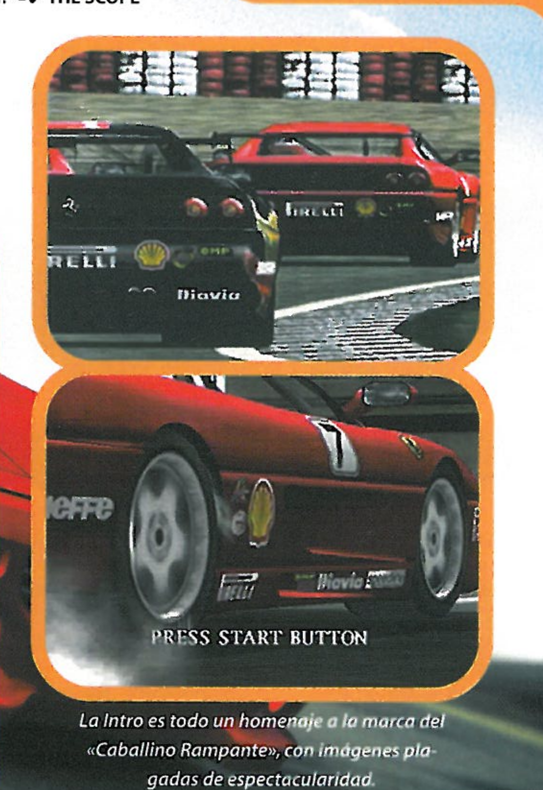
Pilotar un Ferrari siempre es una experiencia digna de ser vivida, salvo algún afortunado, nosotros nos tenemos que conformar con conducirlo vía consola, y este juego logra reproducir las sensaciones que debe despertar conducir un bólido de esta categoría. Tiene el inconveniente de sólo disponer de una vista interior como en la recreativa (aunque hubiera mejorado mucho con una externa), pero conserva la jugabilidad y la simulación que muchos supieron apreciar en los salones de todo el mundo.





Modo Versus. El típico modo *Versus* ha sido incluido en el juego, con la participación simultánea de dos jugadores a pantalla partida. Es uno de los modos más destacados del juego, ya que la exigencia en la conducción y las constantes salidas de pista, harán que la presión siempre esté presente tanto para el que va primero como al que va segundo. También existe otro modo llamado *Network Race*, en el que no competiremos en tiempo real contra otros participantes, sino lo que haremos será descargar sus «sombras», y luchar contra los tiempos que éstos hayan realizado. No es como jugar una partida *On Line*, pero la verdad es que no está nada mal.





La Intro es todo un homenaje a la marca del «Caballino Rampante», con imágenes plagadas de espectacularidad.



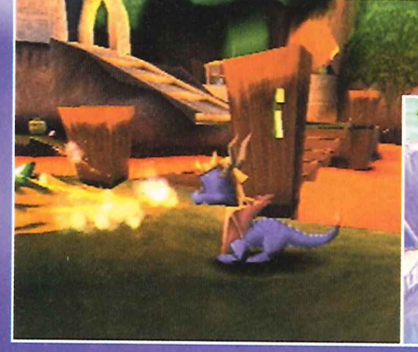
Spyro: el año del Dragón

Los chavales de INSOMNIAC continúan la **saga** que les ha llevado a lo más alto. Esta vez lo hacen con una tercera que supera con creces, en **longitud**, al **excepcional** Spyro 2.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY CE
PROGRAMADOR	INSOMNIAC

Hay ciertos juegos que, año tras año, son capaces de dejarnos con la boca abierta. **Spyro: el Año del Dragón** podría ser uno de ellos, desde luego calidad tiene para dar y tomar, pero no llega a sorprendernos porque, año tras año, la gente de INSOMNIAC nos demuestra que el hardware de ***PlayStation*** no guarda ningún secreto para ellos. A decir verdad, las diferencias entre ***Spyro 3*** y Spyro 2 no son especialmente significativas. Igual ocurría al comparar Spyro 2 con Spyro. En cambio, sí se nota una mejora sustancial cuando se compara la tercera y primera entrega de la saga. ¿Los motivos? Bueno, todo parece indicar que los californianos de INSOMNIAC han sabido dar con el punto justo en la evolución de la saga. Algo así como «hay que hacer cambios, sí, pero sin olvidarse de que estamos haciendo la secuela de un gran juego». Dicho y hecho. **Spyro: el Año del Dragón** es a simple vista casi idéntico a Spyro 2, aunque también en el primer contacto se notan ciertos aspectos mejorados, como una mayor suavidad del entorno 3D (por increíble que parezca), mayor solidez de éste y un campo de visión mucho más extenso. Como es de suponer, la aventura no tiene nada que ver con las anteriores, aunque sí se mantiene ese sistema de





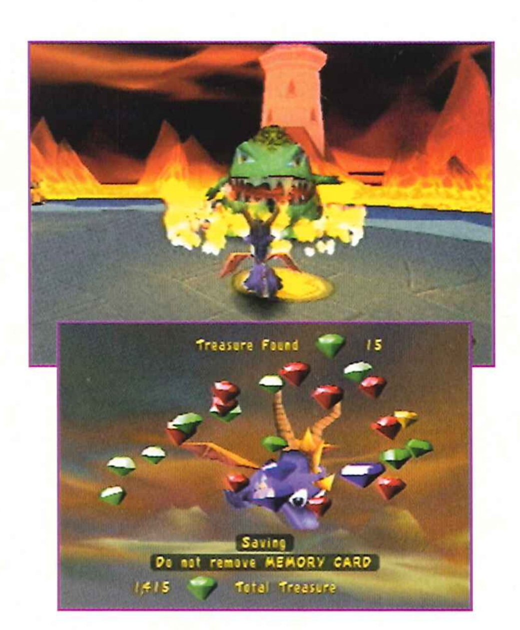


La belleza de algunos de los escenarios es realmente asombrosa. En todo caso, no será difícil ver algo así en el juego.





juego que le ha hecho encaramarse a lo más alto de las listas con cada nueva entrega de la saga. Serán cinco nuevos mundos divididos en 37 nuevos niveles. Según sus creadores, estos son hasta un 50% más extensos, lo que a la larga repercutirá en el tiempo de juego estimado para la aventura, en torno a un 150% más que SPYRO 2. Con decir que, para conseguir el 100% del juego, habrá que recoger, entre otras cosas, algo así como 15.000 diamantes. En esos niveles serán de gran ayuda los cuatro nuevos personajes que aparecerán en la aventura, y que podrán ser controlados por el jugador. Así,





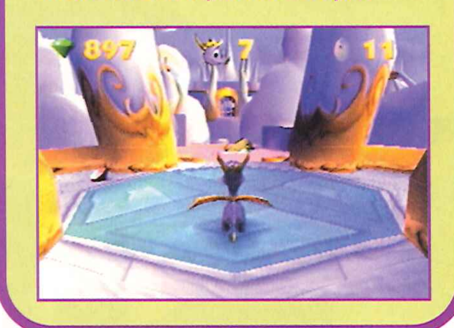


De turismo por Spyro 3





Uno de los atractivos de la saga SPYRO ha sido, y es, el simple hecho de visitar cada uno de los mundos que componen la aventura. Con el triángulo del pad además, SPYRO obtiene una vista, casi en primera persona, con la que observar al detalle la arquitectura de cada nivel. Es una delicia para nuestros ojos.

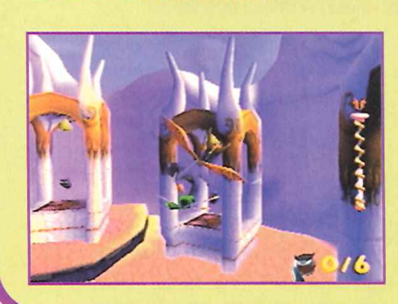


VALORACION

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN es una soberbia tercera entrega de la saga que ha llevado a INSOMNIAC, la compañía afincada en california, a convertirse en uno de los grupos de programación de mayor prestigio. SPYRO 3 entra por la vista y se traslada directamente hasta las manos. un soberbio entorno gráfico en el que spyro se desenvuelve a la perfección, merced a un sistema de juego sensacional y extremadamente divertido.

Vuela, vuela

Spyro, más que volar, es capaz de planear. Por suerte, en determinados lugares podrá acceder a una habilidad especial que le permitirá permanecer en el aire mucho más tiempo, pudiendo además aumentar el nivel de vuelo.





Sheila el Kanguro, **Bentley el fuertote**, **Byrd el pingüino** y **el Agente 9** (mono él), pondrán a disposición del jugador sus habilidades especiales. **Sheila**, por ejemplo, cuenta con un salto especial que le permite acceder a lugares realmente elevados, mientras que **Bentley** cuenta con una fuerza descomunal, capaz de hacer desaparecer

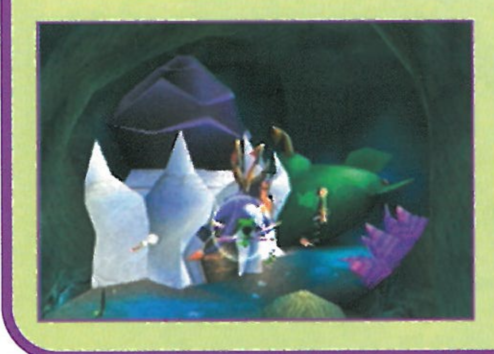


SECUENCIAS

Como en anteriores entregas, la aventura está plagada de trabajadísimas secuencias en las que se narra la historia. Gracias al doblaje al castellano, visionarlas es todo un placer.



Niveles submarinos





Uno de los efectos gráficos más logrados es que el que aparece cuando Spyro se sumerge en el agua. La sensación de estar en las profundidades es mucho mejor que en anteriores entregas de la saga. El control de Spyro es, además, muy sencillo incluso en esas condiciones.



Las diferentes pruebas repartidas por toda la aventura llevarán a ***Spyro*** *a hacer todo tipo de locuras... como luchar contra un tiburón mecánico.*



obstáculos como quién mueve una pluma. En todo caso, en esta tercera entrega volverán a aparecer personajes de las dos precuelas, como **Sparx**, **Hunter** o **el profesor**. Otras novedades del juego serán, además de los simpáticos jefes de final de nivel (clásicos en una saga como SPYRO), los vehículos que **Spyro** podrá utilizar. Un monopatín, un fueraborda, un tanque... en fin, vehículos con caraterísticas totalmente dispares. Un auténtico juegazo, en definitiva, que los amantes de la saga no podrán dejar pasar. Si no has jugado nunca con **Spyro**, este **EL AÑO DEL DRAGÓN** te encantará, aunque te recomendamos que no dejes de probar las anteriores entregas. **J. C. MAYERICK**

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGON

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	5
Niveles	37
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (3)

GRAFICOS 97

Ya no es cuestión de que los gráficos de SPYRO 3 sean muy buenos, o de que el colorido sea tan espectacular como es en realidad. Lo mejor de SPYRO 3 es que su motor 3D ha alcanzado un nivel de perfección casi increíble. Parece mentira que sea un juego de PSX.

MUSICA 93

Si INSOMNIAC ha mantenido la línea marcada por anteriores entregas en todos los aspectos, por qué no iba a hacer lo mismo con la banda sonora. Magníficas melodías, algunas de ellas pegadizas, y una ambientación acorde a la calidad de la aventura.

SONIDO FX 93

Como en anteriores entregas, SPYRO y compañía hablarán un perfecto castellano, dando la mano así a los textos en castellano que también aparecen en pantalla. El resto del apartado de audio mantiene la misma calidad y simpatía de anteriores SPYRO.

JUGABILIDAD 95

En el género de las plataformas hay dos o tres títulos que han creado escuela. SPYRO ha cogido un poco de todos ellos, logrando, quizás como nadie, ajustar al máximo la progresión de la dificultad, que va desde la extrema sencillez a la imposibilidad.

GLOBAL



\+ SPYRO 3 es un auténtico juegazo que no flojea en ningún aspecto.

\- Engancharse por tanto tiempo no debe ser bueno para la salud.

El tercero en DISCORDIA

Esto es Fútbol 2

Tras probar suerte con la **primera** entrega de Esto es fútbol, SONY vuelve a la carga con un programa cuyas novedades se centran en la **mejora** de algunos movimientos y en la **inclusión** de equipos históricos.

El año pasado, tras mucho tiempo de olvido, se produjo la primera incursión de SONY en el catálogo de simuladores futbolísticos para su propia consola. Para ello aplicó su experiencia en otros simuladores deportivos (fundamentalmente de TOTAL NBA), logrando unas magníficas animaciones en el terreno futbolístico. Para esta segunda versión se ha vuelto a tomar la base técnica del programa original aunque puliendo algunos defectos. Así, dentro del apartado gráfico se ha producido una mejora en la animación facial de los jugadores. Sin embargo, la sensación final no es demasiado realista, especialmente en los primeros planos. Donde sí se notan las novedades es en la introducción de nuevos movimientos sobre el terreno de juego. Entre ellos destaca la modificación del sistema de disparo, haciéndose más flexible y permitiendo lograr goles desde posiciones lejanas, lo que antes era casi una misión imposible. El segundo apartado en el que se han realizado modificaciones es en el campo de las opciones. A la impresionante oferta de la versión original se unen tanto nuevos modos de juego como equipos. Con respecto a estos últimos, la principal novedad es la aparición de equipos históricos que se remontan a la década de los 50. Además, junto a los clubes de 9 ligas y a las selecciones ya recogidas en la primera parte, se incluye la



La sobriedad en los menús es una de las características del nuevo lanzamiento de SONY. Lo más espectacular visualmente son las secuencias cuando se detiene el juego.





FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	TEAM SOHO

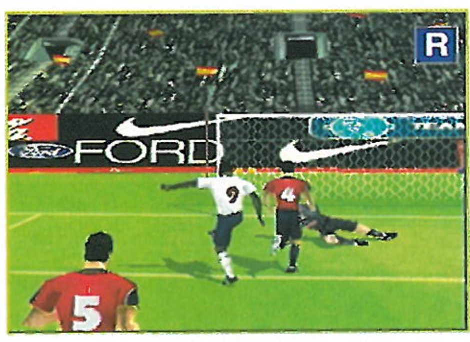






Hay detalles interesantes, como la posible sanción a un jugador por simular haber sido objeto de una falta.







En las celebraciones se repite el sistema de la anterior versión, en la que el usuario puede controlar los gestos de los jugadores.

VALORACION

● El gran problema de ESTO ES FÚTBOL 2 es que no se queda a medias entre INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER y la saga FIFA de ELECTRONIC ARTS. Gráficamente es bastante menos espectacular que el último título citado y su jugabilidad es inferior a la del primero. De todas formas es un programa a tener en cuenta dentro del mundo de los simuladores de fútbol para PLAYSTATION.

ESTO ES FUTBOL 2

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8 (MULTITAP)
Vidas	1
Competiciones	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



COMENTARIOS *En los comentarios incluidos en el programa se cuenta con la presencia de* ***Gaspar Rossety****. El popular periodista sustituye a* ***Angel González Ucelay****, logrando un mejor resultado global.*

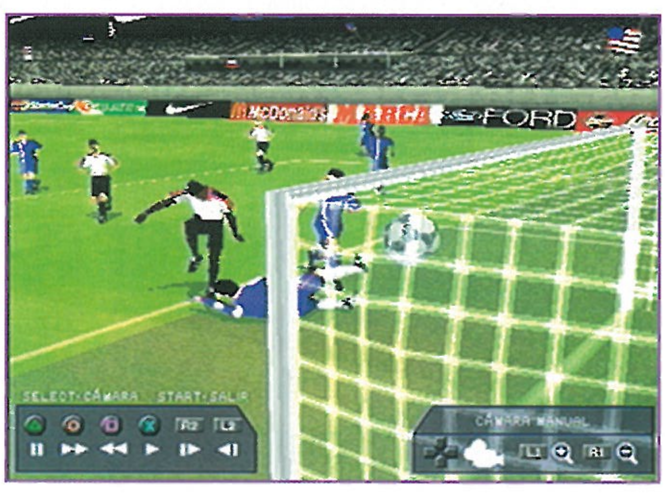






PRACTICA. Entre las opciones se incluye un modo de práctica en el que se ofrecen una serie de vídeos explicando la ejecución de todo tipo de jugadas y remates a puerta.

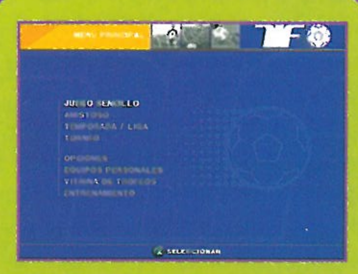






segunda división de las competiciones inglesa y francesa. Todo ello se complementa con la aparición de algunos equipos de segunda división de las restantes ligas, lo que permite poder contar con los tres clubes que han descendido esta temporada en nuestra competición. Sorprende que los nom-





Competiciones

La variedad es impresionante incluyendo la creación de nuestras propias competiciones. Las novedades más significativas son la temporada completa (con liga y copa) y el modo colegial. En este último sólo cambia el escenario, y los postes de las porterías que están formados por bolsas de deporte. Hay multitud de posibilidades, muchas de ellas inicialmente ocultas.





GRAFICOS 92

Gráficamente el programa es prácticamente igual que su antecesor. Destaca el ambiente que rodea los estadios, con detalles como la publicidad estática (pueden verse anuncios tan españoles como el de Marca).

MUSICA 83

Mientras que en la anterior entrega la larguísima intro permitía un magnífico espacio para el lucimiento, la reducción de la nueva secuencia de presentación limita bastante el papel de la música dentro del programa.

SONIDO FX 94

La narración realizada por GASPAR ROSSETY sustituye a la realizada por ANGEL GONZÁLEZ UCELAY en la primera parte de la saga. Además se eliminan algunas frases sin sentido, aunque el resultado final no alcanza a FIFA.

JUGABILIDAD 89

Se agradece el esfuerzo por mejorar la gran variedad de opciones incluidas en la primera parte. En la jugabilidad destaca la mejora de los lanzamientos, aunque siguen existiendo demasiadas rutinas.

GLOBAL



\+ La mejora en el control de los disparos de larga distancia.

\- La existencia de demasiadas rutinas.



Equipos

La anterior entrega incluía selecciones nacionales, los clubes de las nueve ligas más destacadas de **Europa** y los más importantes del resto del mundo. A ellos se le unen equipos históricos (como el **R. Madrid** de los 50 o el Barcelona de los 90) y muchos clubes de segunda división (todos los de la liga inglesa y francesa y algunos de otros campeonatos). Hay que lamentar que los nombres de los equipos no sean idénticos a los reales (el **Rayo Vallecano** aparece como **Vallecas**).





En el apartado de cámaras se incluyen dos perspectivas (real y lateral) y tres planos. En este sentido no hay ninguna variación con su antecesor.





bres de los clubes no sean exactamente iguales a los oficiales, utilizando generalmente el nombre de las ciudades a las que pertenecen. Otro aspecto inusual es la desigualdad que se produce en la actualización de jugadores en función de la división en la que encuentra cada club. En este sentido, mientras los equipos de primera están bastante actualizados, en los de segunda todavía se puede encontrar a jugadores como **José Mari** o **Venturín** formando parte del **At. de Madrid**. En cuanto a los modos de juego señalar la incorporación de un insulso modo escolar, y la posibilidad de disputar temporadas completas (intercalando partidos de copa y liga). En cuanto a la presentación, la nueva *intro* es bastante discreta y se mantiene la sobriedad en los menús que caracterizaba a la primera parte. Por último mencionar que los comentarios de la versión española son realizados por **Gaspar Rosseti**, mejorando los incluidos en la anterior entrega de la saga. La enorme variedad de opciones y de las mejoras en la jugabilidad, consolidan el programa como la tercera alternativa dentro de su género, aunque no llega a lograr el nivel de sus dos competidores más directos, ISS y FIFA. **CHIP & CE**

Jugadores



Los jugadores están bastante actualizados en los clubes de primera división (por ejemplo **Figo** aparece en el **Real Madrid**), sin embargo no ocurre lo mismo con los de segunda. Los editores uno de jugadores y otro de banderas y equipaciones, permiten solucionar estos problemas.



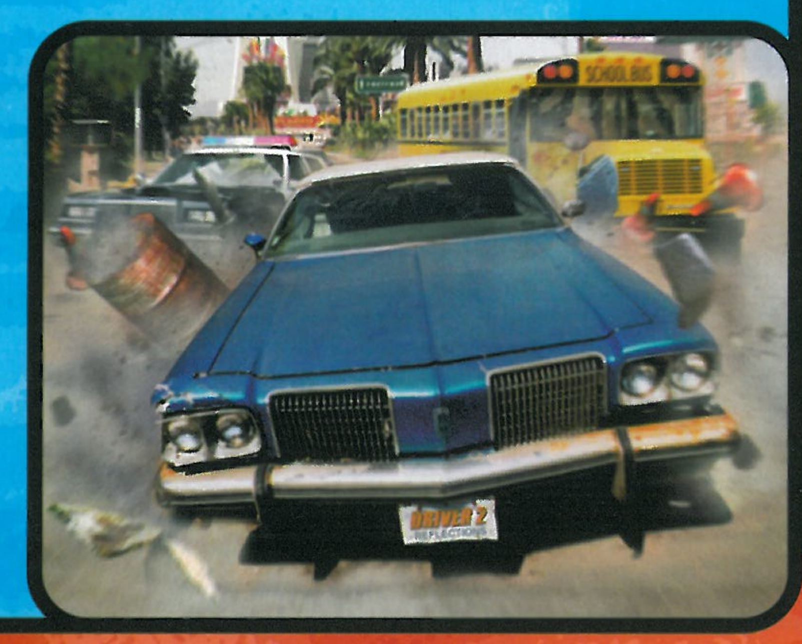


>>>>>>>>>>>>

La página Web de Super Juegos te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los cinco lotes de premios exclusivos que sortea, y que se componen de un juego Driver 2, un par de gafas DIESEL y un original póster del juego.



>>>>>>>>>>>> Consulta las bases de este fantástico concurso en www.zetasuperjuegos.com a partir del 27 de octubre de 2000.



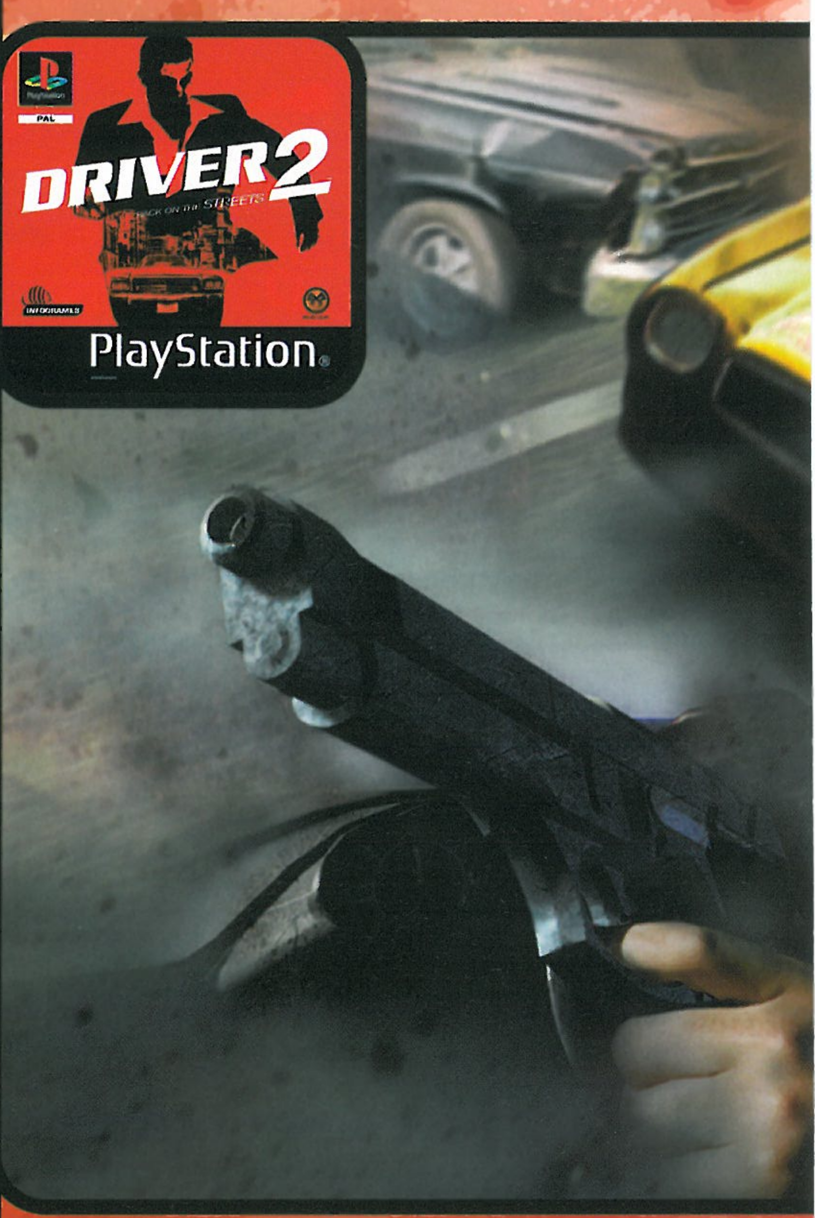








y también en
www.zetasupe

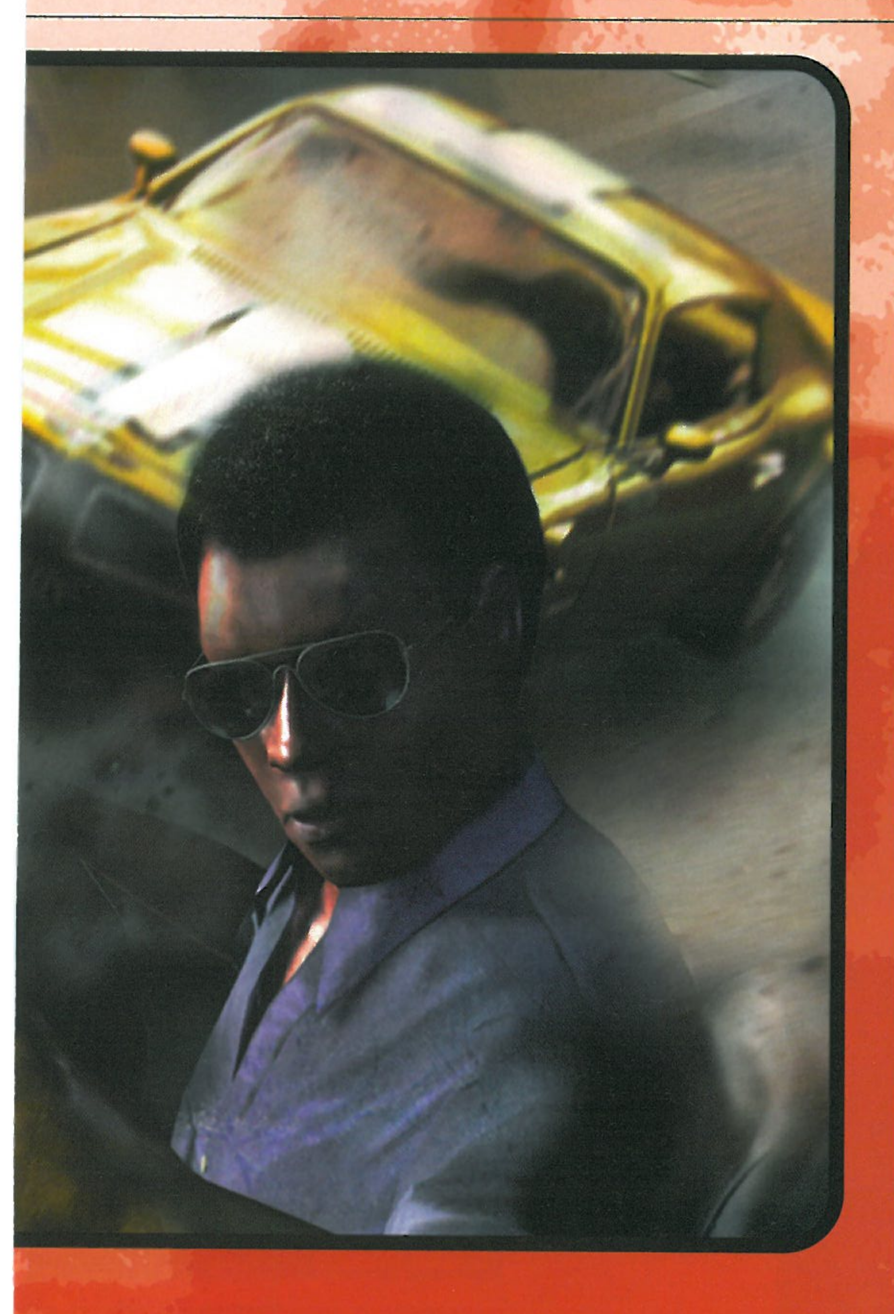




CONCURSO

■ 1 LOTE DE 1 DRIVER 2, UN COCHE Y UN SCALEXTRIC ■ 9 LOTES DE 1 DRIVER 2 Y UN COCHE ■ 5 LOTES DE 1 JUEGO

erjuegos.com







•Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 15 de Diciembre a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DRIVER 2».

•No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.

•Los premios no podrán ser canjeados por dinero.

•No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.

•El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.

•La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CONCURSO DRIVER 2

NOMBRE:..

APELLIDOS:..

DOMICILIO:..

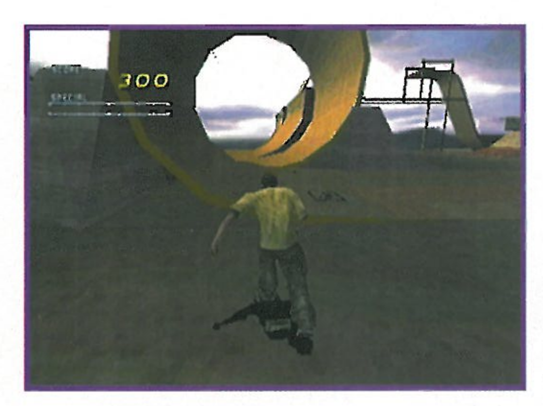
POBLACION:..

PROVINCIA:..

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

Halcón CALLEJERO

Tony Hawk's Pro Skater 2



Neversoft **vuelve** a sorprendernos con la impresionante **secuela** de Tony Hawk's Skateboarding, dejando claro que **nadie** sabe hacer títulos de **Skateboard** como ellos. Tony Hawk Pro Skater 2 es **más** que una simple continuación; aún partiendo de la misma base que la primera entrega, **supera** a ésta en **todos** los aspectos posibles, especialmente en **gráficos** y **jugabilidad.**

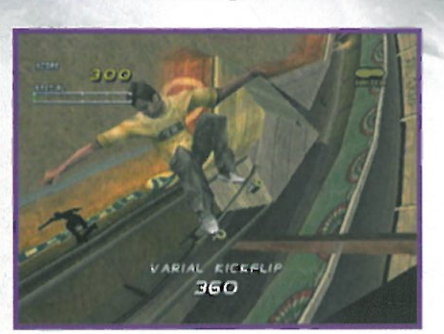
Desde la aparición del primer TONY HAWK'S, no ha habido ni un solo juego de Sk8, de entre todos los que han salido desde entonces, que haya superado el título de NEVERSOFT. Ahora, dicha compañía pone el listón aún más alto con esta segunda parte, la cual ha mejorado con respecto a su secuela en todos los aspectos. La adicción y jugabilidad del primer TONY HAWK se ven multiplicadas por mil en esta nueva entrega, añadiendo nuevos personajes (entre los que se encuentra Spiderman), nuevos movimientos (tantos como podamos comprar) y los objetivos de las misiones han sido aumentados en número y en dificultad, la cual aumenta progresivamente con cada nivel que superamos. El control del juego, al igual que en la anterior entrega, es soberbio. Gráficamente, el *engine* de APOCALYPSE sufre una mutación más, y se convierte en el que posiblemente sea el motor gráfico 3D más potente creado para ***PLAYSTATION***. La calidad de las texturas y los efectos de iluminación que las adornan son impresionantes, los personajes han visto su animación muy mejorada y el *frame rate*, a pesar de la gran cantidad de mejoras, no baja de los 30 fps. Sólo un título de Sk8 podrá mejorar Tony Hawk Pro Skater 2, su tercera entrega. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	NEVERSOFT

102





El modelado 3D de los personajes, como podéis ver en esta pantalla, es realmente impresionante, mejor aún que en el primer THSk8.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	INFINITAS
Escenarios	10+EDITOR
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALÓGICO + VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD (1-5 BLOQUES)



Arriba podéis ver uno de los nuevos modos incluído en THPS2. En él podemos crear nuestro propio Skater.

A la derecha tenéis uno de los personajes secretos del juego; es nada menos que **Spiderman**.

Otro de los puntos fuertes de Tony Hawk Pro Skater 2 es la posibilidad de crear nuestros propios circuitos.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	92	90	94	94

GRAFICOS 94 — el primer TONY HAWK hacía gala de potente ENGINE gráfico similar al de APOCALYPSE. en esta segunda entrega, NEVERSOFT ha mantenido el FRAME RATE del motor 3D y ha aumentado la calidad de las texturas y de las animaciones.

MUSICA 92 — La banda sonora de TONY HAWK recupera el espíritu Hip-Hop/Trash metal/Punk de la primera entrega con temas de grupos como RAGE AGAINST THE MACHINE, PUBLIC ENEMY, NAUGHTY BY NATURE, PAPA ROACH, ALLEY LIFE, etc...

SONIDO FX 90 — cada una de las superficies que crucemos con el patín se reflejará en el apartado sonoro del modo más real posible. en las competiciones, los vítores o abucheos de los espectadores nos pondrán en tensión.

JUGABILIDAD 94 — si la primera entrega resultó ser el más jugable título de SKATEBOARD de la historia, esta secuela supera con creces al primer TONY HAWK'S. os podemos asegurar que no existirá un título de SK8 más jugable que THPS2.

GLOBAL 94

+ Todo. es muy difícil encontrar un pequeño fallo a THPS2.

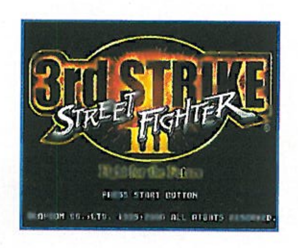
− Alguna misión de algún escenario desespera, pero no es imposible.

Street Fighter III 3rd Strike

A la TERCERA va la vencida

Aunque suene *extraño*, esta tercera entrega de Street Fighter 3 es, *al fin*, el título que los programadores de Capcom intentaron crear en un *principio* tras SSF 2 Turbo. Con una sola partida, comprenderéis el porqué de tan *arriesgada* afirmación.

En esta tercera entrega de SFIII, la mayoría de los personajes han cambiado alguno de sus golpes. Ibuki es de las luchadoras que más han mejorado desde el primer STREET FIGHTER III.

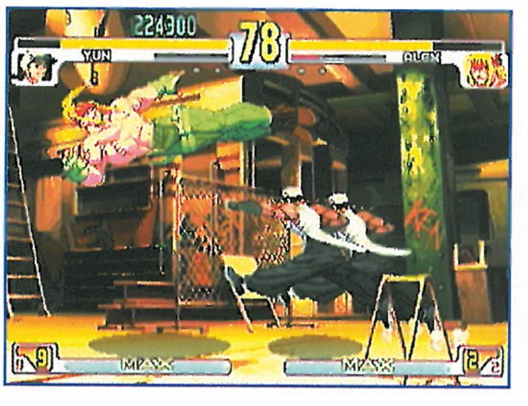


No ha pasado ni un mes desde la aparición en el mercado de SF3 DOUBLE IMPACT, y VIRGIN ya nos ha preparado la tercera entrega del último STREET FIGHTER bidimensional aparecido en recreativa. Es una lástima que este **3RD STRIKE** no haya sido incluido en el *pack* junto a THE NEWCOMERS y 2ND IMPACT, pero es que la calidad de esta tercera entrega supera con creces a la de los dos anteriores STREET FIGHTER juntos. Al principio, la mayor diferencia con los anteriores SFIII serán los cuatro nuevos personajes, pero en pocas partidas comprobaremos que la jugabilidad ha sido mejorada (nuevos *combos*, mejor inteligencia artificial, etc.), y como los cambios producidos en el control y comportamiento de los personajes hacen de **3RD STRIKE** uno de los mejores STREET FIGHTER. Otra de las novedades importantes es la inclusión de un modo denominado *System Direction*, a través del cual podremos alterar aspectos de la jugabilidad como la





Ryu y Ken vuelven a recuperar el protagonismo en este tercer SFIII, tras el intento por parte de CAPCOM de centrar nuestra atención en Alex o Sean.





En STREET FIGHTER III 3RD STRIKE, Sean aún no ha aprendido a hacer Hadokens, pero su Shoryuken es más efectivo y frena la mayoría de los ataques.

SUPER Information

FORMATO: GD ROM
PRODUCTOR: VIRGIN INT.
PROGRAMADOR: CAPCOM

VALORACION

La única pega que podríamos ponerle a STREET FIGHTER III 3RD STRIKE es que no haya sido incluido en DOUBLE IMPACT, junto a THE NEWCOMERS y 2ND IMPACT. Si sois auténticos aficionados a los BEAT'EM-UP no dudaréis en haceros con ambos títulos, ya que las diferencias entre los tres juegos son muy notables, sobre todo a la hora de analizar su jugabilidad.



BEAT'EM-UP

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8 contrincantes
Vibration Pack	SI
Continuaciones	SI
Grabar Partida	OPCIONES Y EXTRAS








Los nuevos modos de juego



Los modos más originales de **SFIII 3rd Strike** son el *Block Training* y el *System Direction*. Este último nos permitirá activar o desactivar opciones como los *combo chain* (aéreos y en suelo), barra infinita de especiales y hasta la posibilidad de ejecutar todos los *supers* uno detrás de otro (como en SFEX).







posibilidad de ejecutar cualquiera de los tres especiales de nuestro personaje, activar una opción que nos permitirá combinar los *supers* como si de Street Fighter Ex se tratase y, la opción más importante de todas ellas, la activación del sistema de *Combo Chain*, estando situados tanto en el aire como en el suelo. Eso sí, para conseguir todas las opciones de dicho modo, tendremos que completar el juego en repetidas ocasiones y con un nivel de dificultad bastante alto.

Si te van los *beat'em-up* 2D y no aguantas hasta la aparición de Capcom Vs SNK, consigue cuanto antes esta última secuela del *beat'em-up* más famoso y legendario de todos los tiempos. **DOC**

Gill y Akuma harán aparición en ***Street Fighter III 3rd Strike*** *como final bosses.*



IKE	GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
	93	92	90	93	93
	La calidad es similar a la de los dos primeros Street Fighter III, aunque la mayoría de los escenarios son aún más espectaculares y vistosos. La animación de los nuevos personajes es igual de buena que la de los antiguos.	Las magníficas bandas sonoras de las dos anteriores entregas han sido sustituidas por una aún más cañera, en cierto modo parecida a la de Tekken 3 (recreativa), ya que su estilo tiene toques techno y cambia en cada round.	Este apartado es de los que menos han cambiado con respecto a SFIII Double Impact. El único detalle destacable es la voz del nuevo comentarista (que da comienzo a los combates, etc.).	Si Double Impact era una maravilla, 3rd Strike lo supera con creces. A los nuevos especiales, combos y parrys tenemos que sumarle lo que podemos modificar con el System Direction y, cómo no, los cuatro nuevos personajes.	+ Uno de los mejores beat'em-up 2D. El System Direction. − Que lo vendan separado de Street Fighter III Double Impact.




ENEMIGO público

Grand Theft Auto 2

El **polémico** simulador de delicuencia de DMA y Rockstar llega a Dreamcast en una versión gráficamente **superior** a la de PlayStation e infinitamente más **bestia**. Roba, asesina y conviértete por unas horas en el más consumado **criminal**.



Los padres y educadores que pusieron a parir a CARMAGGEDON, afortunamente no cayeron en la cuenta de la existencia de otro título para **PC** y consola, que además de permitir atropellar a los peatones, era un completo simulador de delicuencia a todos sus niveles: robo, asesinato... Aquella joya se llamaba GRAND THEFT AUTO y nos ponía en la piel de un criminal dispuesto a todo con tal de escalar posiciones dentro de «La Familia». La secuela, **GTA 2**, visitó ***PLAYSTATION*** el pasado año y ahora hace lo propio en ***DREAMCAST***, presentando importantes novedades. El jugador ejerce ahora de delicuente *freelance*, ofreciendo indistintamente sus servicios a cada una de las tres «bandas» que controlan cada escenario. De esta forma, una cierta suma de dinero convertirá a tus antiguos aliados en tus futuras víctimas y viceversa. Tu sólo preocúpate de no morir atropellado, tiroteado o caer en las manos de la policía. De tu falta de escrúpulos dependerá tu éxito como criminal. Como en el primer GTA, podrás robar todos y cada uno de los vehículos que circulan por la pantalla. Desde simples utilitarios a



Cualquier arma es ideal para sembrar el caos por toda la ciudad: un bonito lanzallamas, el amigo UZI, los entrañables cócteles Molotov. Y si andas justo de munición, siempres puedes aparcar el Volvo sobre la espalda de unos cuantos viandantes. Pero ojo, la sangre es difícil de limpiar.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ROCKSTAR
PROGRAMADOR	LIQUID GAMES

VALORACION

como fan enfermizo de GRAND THEFT AUTO desde la primera entrega, me he quedado alucinado al ver la estupenda adaptación que LIQUID GAMES ha realizado del GTA 2 de PC. Le falla el SCROLL, es cierto, pero los gráficos no eran precisamente el punto fuerte de los GTA de PSX. Triunfaron porque eran violentos y divertidos, al igual que lo es esta versión DREAMCAST. Y encima llega traducido al castellano.

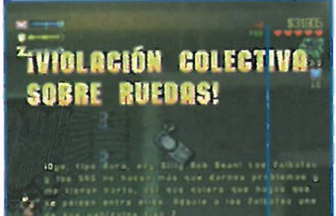


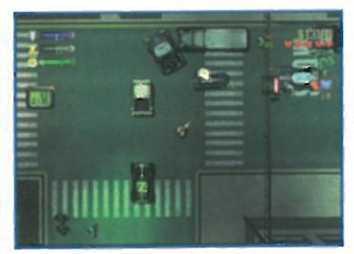
Si eres buena persona y vas a misa todos los domingos, podrás permitir que las ambulancias recuperen a alguno de los transeuntes moribundos... ¿Pero quién dice que un criminal deba ser bueno?

GRAND THEFT AUTO 2

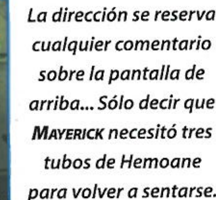
SIMULADOR DE DELINCUENTE

GD ROM	
Jugadores	1
Escenarios	3
Misiones	MAS de 70
Vidas	5
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	VM

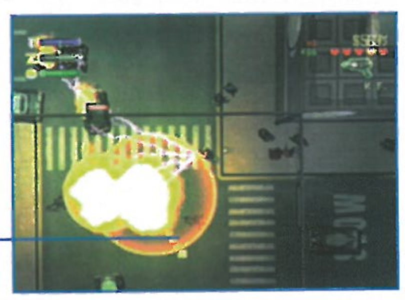





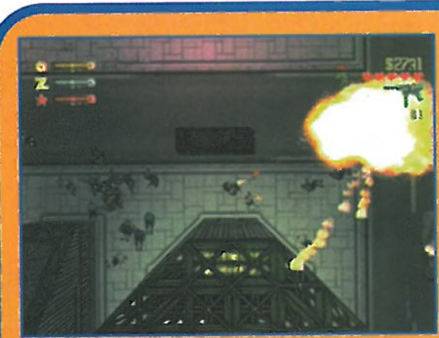

Una de las misiones más emocionantes consiste en perseguir a **De Lucar**, el cual huye en dirección norte a bordo de su frankfurt con ruedas.



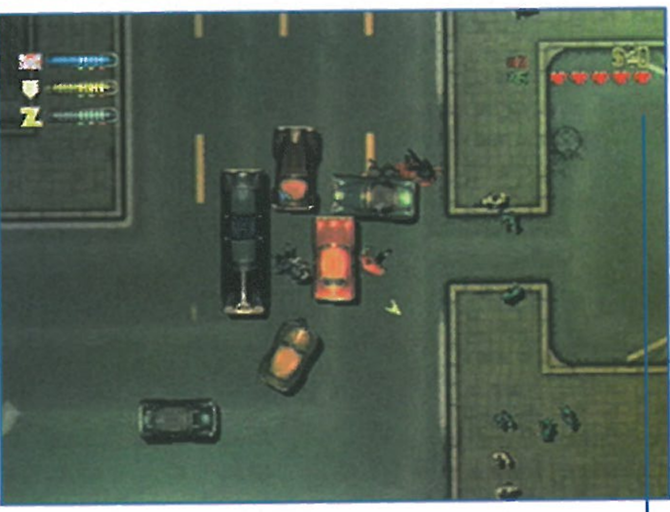
La dirección se reserva cualquier comentario sobre la pantalla de arriba... Sólo decir que **Mayerick** *necesitó tres tubos de Hemoane para volver a sentarse.*



Más burro, imposible




En **GTA 2** la vida humana no vale un pimiento. Esa es la conclusión a la que uno llega al comprobar la facilidad con que se puede atropellar, tirotear y carbonizar a los inocentes peatones. Activa el modo *Gore* (mediante el *password* Wounded) y **GTA 2** se convertirá en una auténtica sangría.



Cambiar de vehículo es tan fácil como situarte al lado del vehículo en cuestión y sacar por la fuerza a su propietario. Si eres un auténtico bastardo podrás incluso atropellarlo con su propio coche. El colmo de la humillación.



Los años pasan y las entregas de GTA se suceden, pero esta frase sigue reflejando fielmente el estado de ánimo de las noches del matrimonio **The Scope**.

deportivos, de camiones de bomberos a coches patrulla. Coloca explosivos, mata a camellos rivales, comete atracos, realiza extorsiones... y, por supuesto, ni los peatones estarán a salvo. Con sus más de 70 misiones diferentes y su temática adulta, **GTA 2** es uno de los títulos más interesantes del año para ***DC***, como lo fue en ***PSX***. Sólo le falla el *scroll* (cuando el coche coge cierta velocidad), pero es un precio pequeño a pagar por disfrutar de un juego rematadamente bueno. **NEMESIS**



GRAFICOS — 85

el maldito scroll (cuando el coche coge velocidad) acaba echando por tierra el excelente trabajo realizado con el diseño de la ciudad y los vehículos. A pesar de todo, sigue estándo muy por encima de la versión PSX.

MUSICA — 93

como en los anteriores GRAND THEFT AUTO, la música de GTA 2 es increíblemente variada y está distribuida en diferentes emisoras de radio, que podrás escuchar al robar un tipo u otro de coche.

SONIDO FX — 91

cuando la música no atrona en el interior de los coches, los efectos de sonido son los auténticos reyes del juego: gritos, disparos, el traqueteo del metro, el sonido de los neumáticos sobre la espalda de la gente...

JUGABILIDAD — 90

aunque GTA 2 llega a ser un infierno cuándo te persiguen tres o cuatro dotaciones de policía, la naturaleza de las misiones y la gran variedad de vehículos para «afanar» son un buen motivo para no dejar de jugar un montón de horas.

GLOBAL



\+ textos en castellano. es deliciosamente violento.

\- es una pena que el scroll sea tan malo cuando el juego coge velocidad.

Velocidades ANIMADAS

Space Race

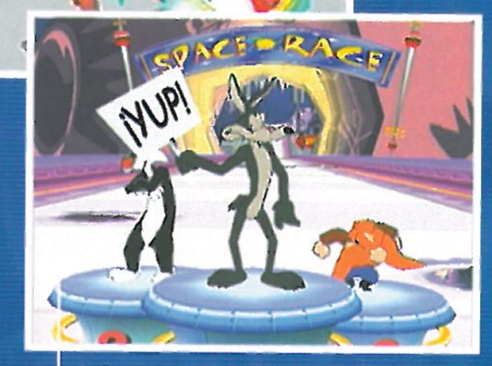
Aunque los juegos inspirados en los dibujos animados siempre tienen al público infantil como **objetivo**, hay ocasiones que la calidad de estos títulos es tal que **cualquiera** puede pasar un buen rato. Este es el caso de Space Race, un juego animado y para todos los **públicos**.





Los Looney Tunes son, junto con sus «hermanos pequeños» **Toons**, las estrellas de la animación que quizá más han paseado sus encantos por el mundo de los videojuegos. Plataformas, juegos deportivos, aventuras... muchos son los géneros que han protagonizado. Sin embargo, jamás sus huesos han aterrizado en un juego de conducción con tanta calidad como éste. Y es que **Space Race** está tan cuidado que no es necesario ni que te gusten los dibujos animados para disfrutar como un imberbe de cada carrera. El juego lo protagonizan seis personajes de los **Loney Tunes** (Elmer, Bugs Bunny, Yosemite Sam, el Pato Lucas, Silvestre y el Coyote), más otros dos secretos. La cosa consiste en competir contra el resto una vez que hayamos elegido uno de estos personajes.

Según vayamos ganando carreras, obtendremos puntos, que podremos canjear por pruebas especiales. Si ganamos estas pruebas, seremos obsequiados con trucos, los mentados personajes secretos, circuitos o acceso a ilustraciones, en las que podremos ver bocetos de la serie de animación. Lo mejor del juego es el buen humor que respira, incluyendo decenas de «gags» que se producen continuamente en las carreras. Todo esto unido a las sorprendentes armas, ponen la guinda a un título de notable calidad general. THE SCOPE



Cada personaje tiene sus propios «gags», tanto en carrera como a la hora de subir al podium. Y no sólo son gráficos, ya que las voces han sido dobladas.

SUPER Information

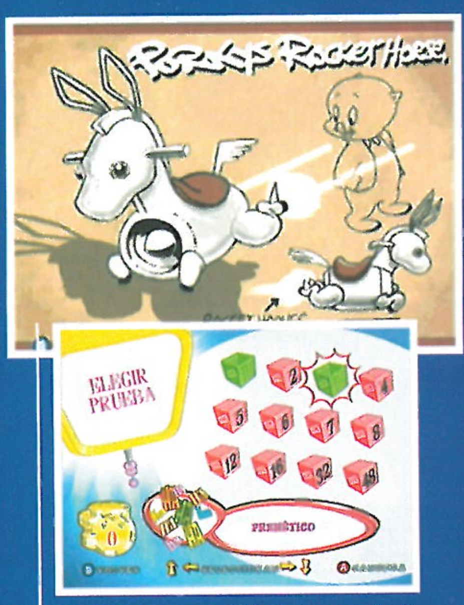
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

SPACE RACE

CONDUCCION

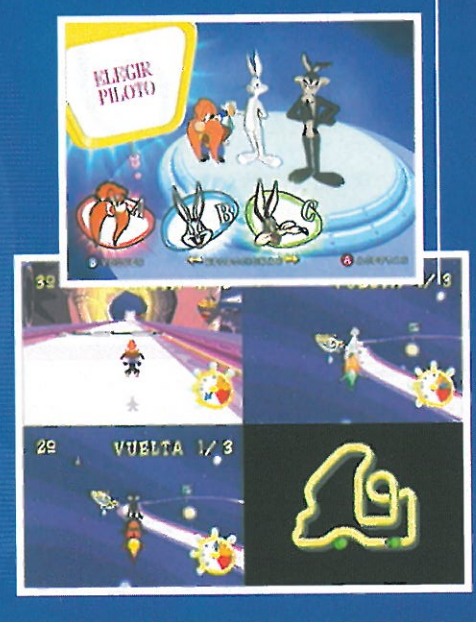
GD ROM

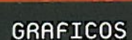
Jugadores	1-4
Personajes	6+2 SECRETOS
Circuitos	12
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

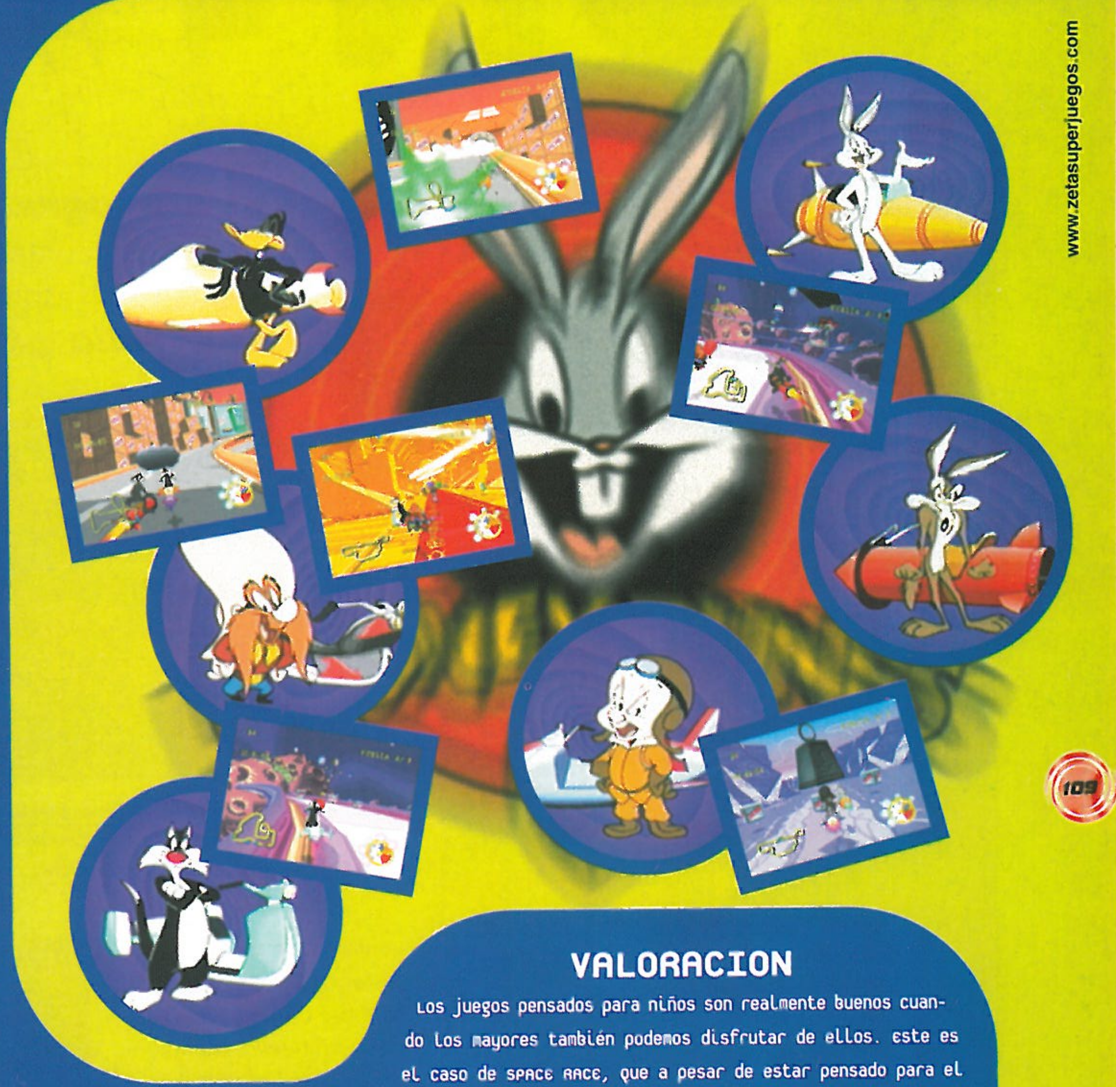


Los extras se conseguirán tras ganar el suficiente «dinero» para participar en las pruebas especiales. Si vencemos, se nos ofrecerán recompensas como grabados.

Hasta cuatro jugadores podrán competir simultáneamente. Gracias a la «ayuda» de la CPU, las carreras siempre estarán igualadas hasta el último instante.







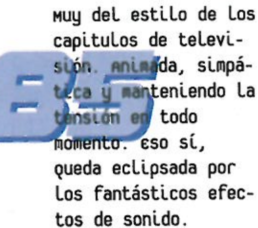
VALORACION

Los juegos pensados para niños son realmente buenos cuando los mayores también podemos disfrutar de ellos. Este es el caso de SPACE RACE, que a pesar de estar pensado para el público eminentemente infantil, a diferencia de otros se ha cuidado como si fuera destinado para el público adulto. No tiene ninguna pega gráfica, el doblaje es bueno y está lleno de gags y situaciones cómicas. Recomendable.

GRAFICOS — 89

Todo fluye a la perfección gracias a un motor gráfico que puede con todos los elementos (en ocasiones muchísimos) que se mueven en pantalla. Los escenarios y las animaciones son propios de la serie de dibujos animados.

MUSICA — 85



Muy del estilo de los capítulos de televisión. Animada, simpática y manteniendo la tensión en todo momento. Eso sí, queda eclipsada por los fantásticos efectos de sonido.

SONIDO FX — 92

Además de estar perfectamente doblado al castellano, cada carrera está repleta de sonidillos que acompañan a la utilización de las diversas armas o a la precipitación de objetos curiosos como pianos, elefantes...

JUGABILIDAD — 86

La constante ayuda de la CPU si nos quedamos rezagados, o si nos adelantamos, hace que por muy bien que pilotemos nunca tengamos garantizada la victoria final. El control es sencillo y el número de fases y retos es suficiente.

GLOBAL



87

+ El espíritu de los dibujos está omnipresente en el juego.

- Si eres un poco talludito te gustarán más otros juegos.

DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

Un CONTROL original

RC De Go!

El nuevo **programa** de TAITO, además de reproducir las competiciones de **radiocontrol**, presenta como aspecto más destacado un original **desarrollo** gráfico.

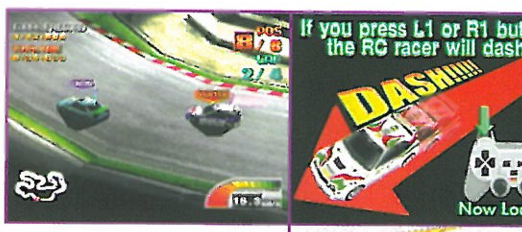


SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TAITO

Rodeando los circuitos aparecen, desde los puestos en los que se controlan los vehículos, hasta el público asistente.



Echando un vistazo al catálogo de **PLAYSTATION** nos encontramos con varios programas basados en los vehículos de radiocontrol. Todos ellos son muy similares a los simuladores de conducción. La única diferencia con estos últimos suele ser incluir una pequeña antena o, como mucho, reproducir la particular dirección de los pequeños vehículos controlados a distancia. Sin embargo, la siempre original TAITO ha dado un nuevo tratamiento al control remoto. La principal novedad se encuentra en el apartado gráfico, en el que la cámara se mantiene fija mientras sigue a los vehículos durante la totalidad de un recorrido cerrado. Esta circunstancia obliga a una original disposición de los circuitos que permite observar a los coches de frente, desde atrás o lateralmente, en función del tramo en el que se





VALORACION

De los diferentes programas para PLAYSTATION centrados en el radiocontrol RC DE GO es, sin ninguna duda, el que más se aproxima a las competiciones reales. Aunque visualmente no sea tan espectacular como otros simuladores de conducción, el sistema de cámaras permite una perfecta imagen de lo que ocurre durante las carreras. La originalidad es uno de los puntos fuertes de un programa en la línea de lo que nos tiene acostumbrados TAITO.





RC DE GO!

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Circuitos	14
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

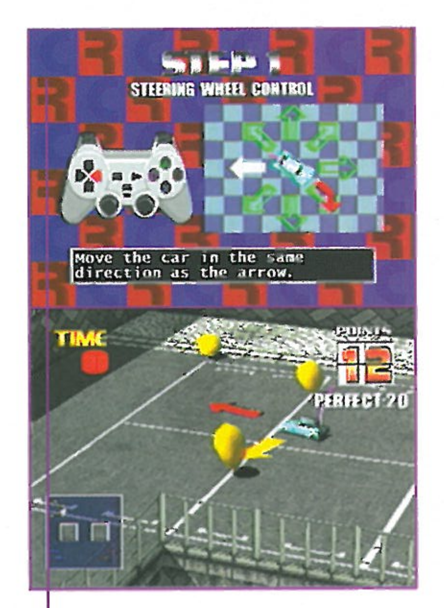
Campeonato





En esta modalidad el usuario puede modificar las características técnicas de los vehículos según el dinero logrado en las distintas pruebas. Con ello se recoge uno de los *hobbies* favoritos de los muchos aficionados a los vehículos de radiocontrol.





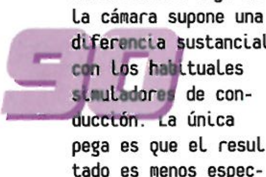
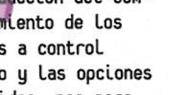
PRACTICA *Para acercarse al radiocontrol se incluyen tres sencillas pruebas en las que se pone a prueba la habilidad para realizar giros y frenar en un espacio fijado.*

encuentren. La reproducción del particular comportamiento sobre la pista es otro de los aspectos que también se tiene en cuenta. Así, aparte de la dirección, el control se realiza mediante tres botones (acelerador, freno y turbo) sin que exista ninguna opción adicional (cambio de marcha, diferentes vistas, etc.). Eso sí, es posible golpear a los rivales sacándolos de la pista. Por otra parte, el programa es el único en incluir circuitos similares a los que normalmente recogen este tipo de competiciones, alejándose de los escenarios en los que se encuadran los demás programas (parques temáticos, una cocina, un supermercado, etc.). También es el único juego en hacer posible la mejora y puesta a punto de los vehículos mediante el dinero logrado en el modo campeonato. A todos estos aspectos se suma la posibilidad de elegir entre circuitos de asfalto y todo terreno, así como varias modalidades de juego. El resultado final es un programa lleno de jugabilidad en el que la originalidad gráfica supone una novedad dentro del catálogo de simuladores de conducción. **CHIP & CE**



CIRCUITOS *En el programa se incluyen dos tipos de circuitos. Por un lado los de asfalto (on-road) y por otro los todo terreno (off-road). Aunque algunos vehículos participan en ambas modalidades hay otros específicos para cada superficie.*

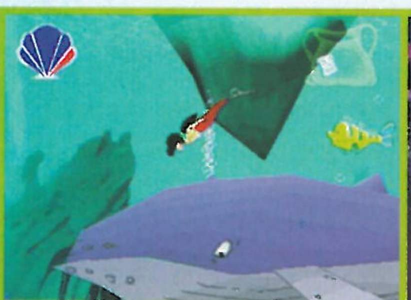
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	82	70	91	91
La situación fija de la cámara supone una diferencia sustancial con los habituales simuladores de conducción. La única pega es que el resultado es menos espectacular y sin opciones de cámara ni repeticiones.	La música incluida en el programa se limita a cumplir una función de mera comparsa. Teniendo en cuenta las cargantes melodías de otros juegos de conducción, lo mejor que se puede decir es que pasa totalmente desapercibida.	El apartado de los efectos de sonido es el que tiene menor relevancia en el cómputo global del programa. Lo único destacable es la simulación del particular sonido de los coches de radiocontrol.	El control de los coches es muy sencillo y se basa sólo en tres botones. La reproducción del comportamiento de los coches a control remoto y las opciones recogidas, nos aproximan a los campeonatos reales.	+ La originalidad en el sistema de cámara. – No es tan espectacular como otros simuladores de conducción.


La mar de SALADA

La Sirenita 2

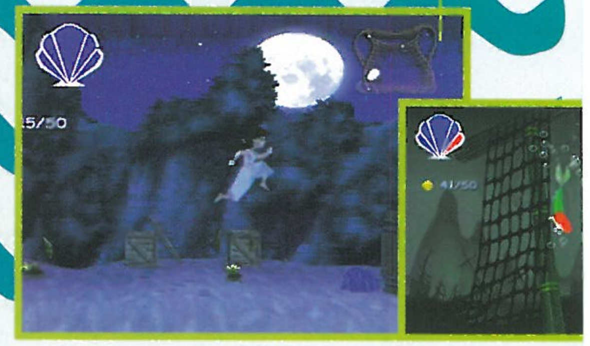






*La Sirenita 2 reproduce situaciones de la película original y su secuela, comercializada directamente en video y DVD y protagonizada por **Melody**, la hija de **Ariel** y **Eric**.*

La película que ***relanzó*** a los Estudios Disney hacia una segunda edad de ***oro*** vuelve a servir de ***inspiración*** a un videojuego. Ariel y su hija Melody protagonizan una aventura ***destinada*** en exclusiva a los ***niños*** e inspirada en el largo original de 1989 y su reciente secuela, comercializada directamente en video.



Antes de entrar en materia, es preciso recalcar una vez más que **La Sirenita 2** es un juego destinado a los usuarios más jóvenes de ***PlayStation 2***. Este no es el caso de Pato Donald Cuac Attack y otros títulos DISNEY, de apariencia infantil pero recomendables para todo tipo de edades. **La Sirenita 2** resultará apasionante para un niño de cinco, siete u ocho años (o para alguien que no «carbure» fino como **The Scope**) pero, carece de cualquier atractivo para jugadores más experimentados. La tranquila mecánica, el hecho de contar con vidas infinitas, el doblaje sudamericano (a cargo de los mismo actores que pusieron su voz en su día a la película del 89) y las innumerables secuencias de video, entusiasmará a tu hijo, sobrino o hermano, sin que les importe para nada la brevedad del juego. **La Sirenita 2** incluye además tres minijuegos que irán siendo accesibles a medida que el pequeño usuario va recogiendo las perlas disemina-



LA SIRENITA 2	
ARCADE	
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	12
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALÓGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

das por las doce fases, lo que alarga aún más el interés por este juego. En cuanto a la calidad técnica de **La Sirenita 2**, es de agradecer que BLITZ GAMES no haya tomado a los críos por estúpidos (como hacen otros) y haya confeccionado el juego con unos gráficos bastante decentes y coloristas. ¿No sabes que hacer para entretener a tres niños chillones en una tarde lluviosa? Endósales este juego y no sabrás que existen en dos horas largas. Te lo digo por propia experiencia. **NEMESIS**

VALORACION

como los huevos Kinder, LA SIRENITA 2 ha sido creado específicamente para los niños, concretamente los segmentos más bajos de edad. si le pones este juego a un crío de trece años, ten seguro que te lo arrojará a la cara, pero un niño pequeño caerá cautivado en segundos ante el colorido del juego y la absoluta simpleza de su mecánica. póntelo y despídete de tu PSX en mucho tiempo.

*Cada una de las doce fases que componen **La Sirenita 2** está precedida de una secuencia de video extraída directamente del clásico del 89 y su secuela. Es una lástima que no hayan incluido ningún número musical.*





Minijuegos. Las doce fases que componen **La Sirenita 2** no son muy extensas pero encierran una grata sorpresa en forma de tres minijuegos: un *beatmania* donde podrás manejar la orquesta de **Sebastián**, un arcade tipo Poy Poy verdaderamente divertido (sea cual sea tu edad) y otro juequecillo algo más flojo donde manejarás a un pez saxofonista.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
82	83	94	85	85
La sirenita 2 tampoco es que sea el summun en cuanto a belleza gráfica en PLAYSTATION pero encantará a los niños por su colorido y detalle. Lo mejor, la fauna marina (tiburones, delfines, medusas, etc...)	el formato CD hubiera permitido disfrutar en el juego de las mismas canciones cantadas que la película, pero en su lugar debemos conformarnos con unas simpáticas melodías, inspiradas en la película, pero que saben a poco.	el doblaje al español corre a cargo de los mismos actores sudamericanos que prestaron su voz a la película de 1989. Todo un detalle que ayuda a ambientar aún más el juego y que seguro agradecerán sus jóvenes usuarios.	un usuario adulto podría fulminarse este juego en poco más de una hora, pero su mecánica simple y relajada le convierten en el título ideal para iniciar a los más pequeños en el mundo de los videojuegos.	+ el doblaje sudamericano, idéntico al de la película. − ¡ojo! sólo para niños pequeños o gente «lenta» como The Scope.



DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PER[illegible] ROSADO

Cuidado con LA OREJA

Mike Tyson Boxing

El **popular** Tyson es la principal **atracción** de un programa de **boxeo** que quiere **convertirse** en aspirante al título de los pesados.









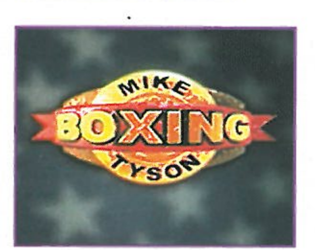






SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS



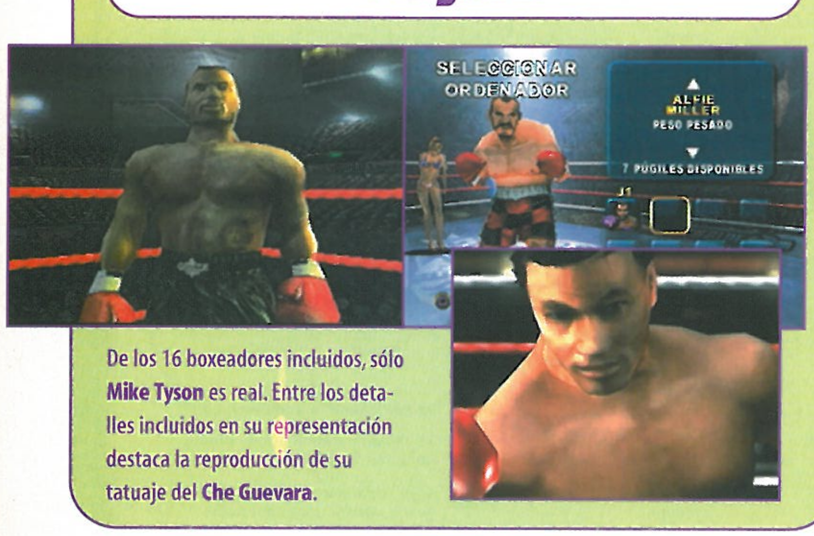
Mike Tyson se suma a una larga lista de púgiles (como **Ali**, **Foreman** o **Holyfield**) como protagonistas de un videojuego. Sin embargo, el popular boxeador ha sido un fichaje de última hora, ya que inicialmente el boxeador elegido fue **Prince Nassem**. La presencia de **Tyson** es un fuerte empujón desde el punto de vista del *marketing*, ya que su carisma fuera y dentro de los cuadriláteros (no podemos olvidar el mordisco en la oreja a **Holyfield**) hacen que sea uno de los boxeadores más populares de los últimos tiempos. El resto de los 16 púgiles



PUGILES ESPAÑOLES

*Uno de los tres púgiles españoles ha sido bautizado como **Abel Oreja**. Desconocemos si el nombre guarda alguna relación con el famoso mordisco.*

Púgiles



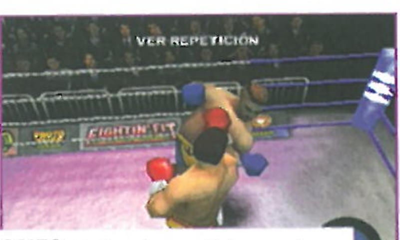
De los 16 boxeadores incluidos, sólo **Mike Tyson** es real. Entre los detalles incluidos en su representación destaca la reproducción de su tatuaje del **Che Guevara**.

MIKE TYSON BOXING

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competeciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

recogidos son ficticios, lo que abre dos puertas a los programadores. Por un lado incluir variopintos personajes, en la línea de READY 2 RUMBLE, y por otro la sobriedad de KNOCKOUT BOXING. CODEMASTERS se ha inclinado por la segunda opción, no sólo en el diseño de los púgiles sino también en el tipo de combates y opciones del juego. Tan sólo se ha concedido la licencia de incluir golpes especiales a los que se accede mediante la acumulación de varios puñetazos. Gráficamente la reproducción de los púgiles presenta todo lujo de detalles, incluyendo el tatuaje del **Che Guevara** que luce el protagonista del juego. Sin embargo, el movimiento de los púgiles no es todo lo fluido que se podría esperar, lo que hace que la jugabilidad pierda bastantes enteros. Destacar la puesta en escena de los combates y las presentaciones en español, en las que se hace referencia al nombre y procedencia de los rivales. Entre las opciones destaca el ya tradicional modo carrera, al que en este caso se ha denominado como «mundial». **CHIP & CE**



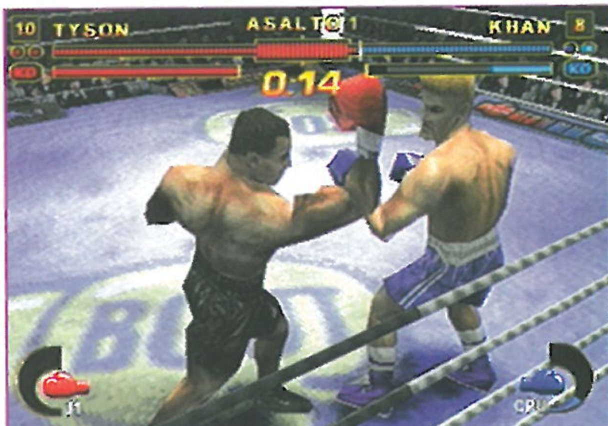
REPETICIONES *Junto a las repeticiones automáticas ofrecidas cuando los boxeadores besan la lona, es posible repetir manualmente cualquier momento de la pelea.*

VALORACION

Ante las dos tendencias dentro del boxeo, CODEMASTERS ha optado por la sobriedad, en la misma línea de KNOCKOUT BOXING. A ello une el tirón publicitario de Mike Tyson y una considerable variedad de opciones. Sin embargo, los defectos en la animación hacen que el programa no llegue a alcanzar el nivel que se podía esperar del programa de CODEMASTERS.









Modo Mundial



Esta modalidad permite elegir un boxeador, establecer su plan de entrenamiento y pactar sus combates. El objetivo es llegar al campeonato del mundo.

Aunque el programa incluye aspectos interesantes, la escasa fluidez en los movimientos suponen un duro golpe





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
82	85	92	80	82
Aunque la reproducción de los púgiles presenta una calidad considerable, la animación deja bastante que desear. De las tres cámaras incluidas, la lateral es la que mejor permite seguir los combates.	La música que acompaña durante los menús no destaca aunque tampoco molesta. El momento de máximo esplendor se produce durante la presentación de púgiles antes de cada combate.	Es el primer programa dentro del género del boxeo en ofrecer comentarios en español. La presentación es intachable, comentando el nombre y lugar de origen de cada uno de los púgiles incluidos en el programa.	La novedad en este apartado es que la ejecución de los golpes no se produce hasta que no se suelta el botón. De todas formas, la lentitud de movimientos supone un obstáculo difícilmente salvable para la jugabilidad.	+ Los comentarios y los prolegómenos de los combates. − La animación hace que el juego pierda muchos enteros.

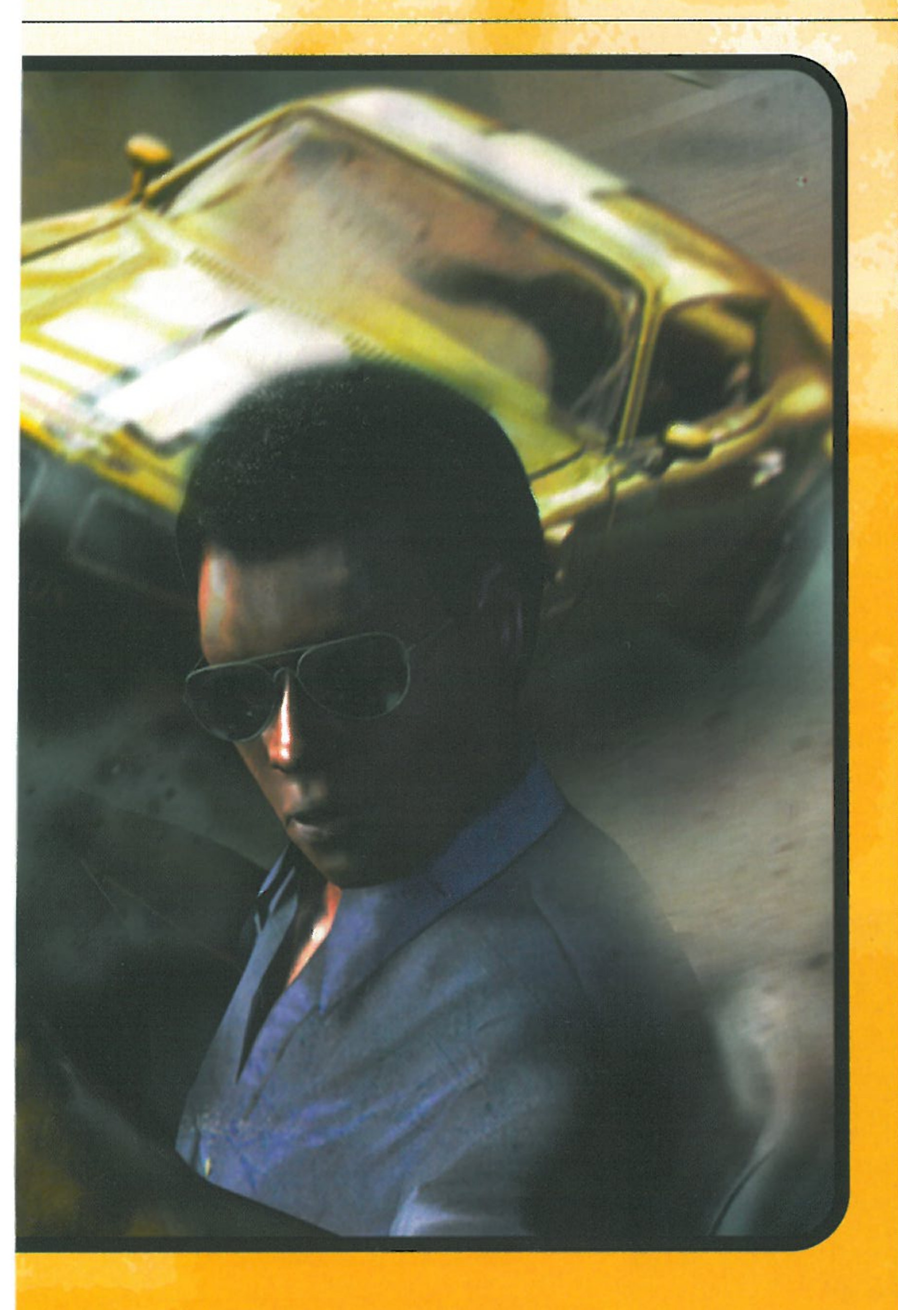


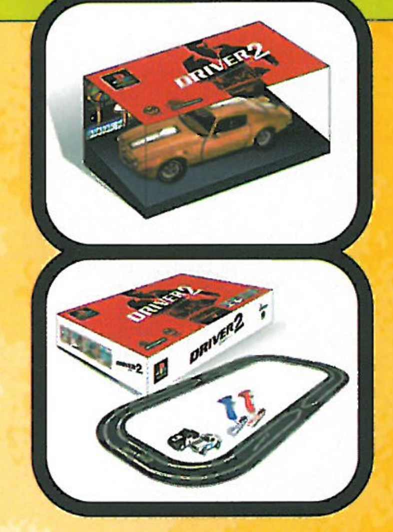
ver 2

CONCURSO

■ 1 LOTE DE 1 DRIVER 2, UN COCHE Y UN SCALEXTRIC ■ 9 LOTES DE 1 DRIVER 2 Y UN COCHE ■ 5 LOTES DE 1 JUEGO

erjuegos.com





•Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 15 de Diciembre a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DRIVER 2».

•No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.

•Los premios no podrán ser canjeados por dinero.

•No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.

•El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.

•La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CONCURSO DRIVER 2

NOMBRE:...

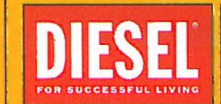
APELLIDOS:...

DOMICILIO:...

POBLACION:..

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....







Al filo de lo IMPOSIBLE

Grind Session

Nunca antes **ningún** título de skateboard se había acercado tanto a la **calidad** de Tony Hawk como lo ha hecho Grind Session. No es **mejor** que el título de Neversoft, pero es el **único** comparable.



Aunque la palabra Grind forma parte del título, dicha acción no resulta especialmente relevante durante el desarrollo del juego.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SHABA GAMES

De entre la avalancha de clones de Tony Hawk que hemos tenido el «placer» de jugar, tan solo **Grind Session** ha conseguido sorprendernos por su calidad gráfica y de juego y por su relativa originalidad. Ya que si bien el desarrollo, la perspectiva y el control, resultan casi idénticos a los del título de NEVERSOFT, el programa de SONY añade ciertos detalles que lo hacen especial. SHABA GAMES, compañía programadora de **Grind Session**, ha dotado a su título de *Sk8* de un entorno gráfico impresionante, sólo comparable al de Tony Hawk 2, con todo tipo de efectos de iluminación. La calidad de algunas de las texturas que el *engine 3D* pone en escena es incluso superior a la de la última creación de NEVERSOFT. La jugabilidad de **Grind Session**, a pesar de resultar similar a la de Tony Hawk, incluye alguna que otra mejora en lo que a desarrollo se refiere, siempre y cuando mantengamos como referencia la primera entrega del título de NEVERSOFT. El control resulta idéntico al de Tony Hawk, pero entre las misiones a realizar en cada una de los 10 escenarios se encuentra la ejecución de



VALORACION

● está claro que si GRIND SESSION hubiera salido poco tiempo después del primer TONY HAWK'S SKATEBOARDING, el título programado por SHABA GAMES superaría en casi todos los aspectos al de NEVERSOFT. GRIND SESSION no llega a poseer la tremenda calidad de TONY HAWK 2, pero está muy por encima de mediocres títulos aparecidos anteriormente como THRASHER o MTV SKATEBOARDING. Es una pena que ambos hayan salido casi a la vez al mercado.





GRIND SESSION

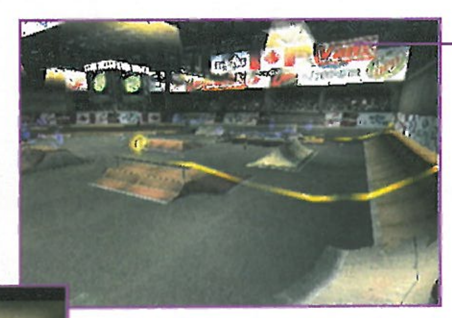
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

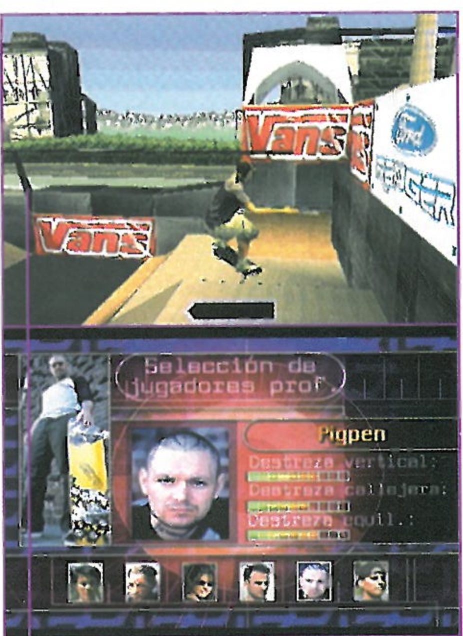
Opciones extra



Dependiendo de la cantidad de objetivos realizados en cada uno de los escenarios, seremos obsequiados con diferentes extras, como nuevas tablas, vídeos, etc. Al completar todos los objetivos en cada escenario, nos obsequiarán con una llave para utilizar en la «Casa de Sueños».



Esas líneas de colores son las denominadas líneas técnicas. Al completarlas seremos recompensados con tiempo y puntos.



Pedja Maperovic *Este peculiar personaje de escaso pelo y prominente cabeza que aparece en la pantalla, es una mezcla entre el exjugador del **Real Madrid Pedja Mijatovic** y nuestro querido compañero y mejor persona, **Javier «Mapero» Rodríguez**.*







A lo largo del modo historia tendremos que competir, al igual que en los dos Tony Hawk, en dos diferentes competiciones para poder avanzar en el juego.

un determinado número de «líneas técnicas», que podremos ver pulsando L1 (vista del *Skater*) o R2 y que consistirán en proezas como un *transfer* en un *half*, «grindar» varios elementos seguidos como una barandilla, un bordillo y el borde de una rampa, etc. Dichas «líneas técnicas» nos ayudarán a sumar puntos y nos obsequiarán con segundos extra. **Grind Session** no llega a la calidad de Tony Hawk 2, pero está a años luz de otros títulos como MTV Skateboarding o Thrasher. **DOC**



GRAFICOS 90

Grind Session es el único título de skateboard cuyo engine gráfico puede asemejarse en algún detalle al de Tony Hawk 2. El motor 3D es suave, con texturas detalladas y repleto de efectos de iluminación.

MUSICA 90

Como todo buen título de deporte extremo que se precie, Grind Session posee una banda sonora de lo más radical, compuesta por los mejores temas de grupos como Jurassic 5, Kas-One, NOFX, Sonic Youth, etc.

SONIDO FX 88

Los típicos sonidos de los ejes «grindando» y de la tabla cayendo. Después de ver como la gente de Neversoft ha dotado a Tony Hawk y su secuela en lo que a efectos de sonido se refiere, nada puede sorprendernos.

JUGABILIDAD 89

Aunque no llega a ser tan jugable como Tony Hawk 2, está muy por encima de los demás títulos de skate aparecidos tras el primer título de Neversoft. Alguna línea técnica es prácticamente imposible de completar.

GLOBAL



\+ La idea de las líneas técnicas es muy original.

\- Si piensas hacerte con sólo un título de skate estas navidades, no será Grind Session.

Golpes TRAICIONEROS

Royal Rumble

Los feroces **luchadores** de la WWF llegan a Dreamcast de la mano de THQ. Lucha sin cuartel, acompañada de buenas **dosis** de **violencia** es lo que ofrece este título.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	THQ



Los programas dedicados al *wrestling* van haciendo lentamente su aparición en la consola de SEGA. Si hace poco fue ACCLAIM con su ECW HARDCORE REVOLUTION el que inauguró este tipo de lucha en ***DREAMCAST***, ahora le toca el turno al **ROYAL RUMBLE** de THQ. Precisamente ha sido THQ la que se ha apoderado de los derechos de la **World Wrestling Federation**, con los que antes contaba el título de ACCLAIM. Podemos contar pues, con la mayoría de los luchadores que ya vimos en el WWF SMACK DOWN de ***PSX***, pero sorprendentemente, desaparece la posibilidad de elegir a personajes del género femenino. Tampoco dispone de un editor con el que moldear la apariencia o ajustar las habilidades del luchador a nuestro gusto. Sólo existen 2 modos de competición: *Exhibition* y *Royal Rumble*. En el primero nos iremos enfrentando a sucesivos oponentes hasta conseguir ganar 10 combates. En el segundo, más espectacular, se incorporan simultáneamente muchos «superstars», y los deberemos arrojar fuera del *ring*

SUPERMOVIMIENTOS. Cuando se tiene al menos una S se puede realizar un movimiento más poderoso de lo habitual. Esto se consigue apretando el gatillo R durante la realización de un movimiento.

Aunque en la espectacular intro pueda parecer lo contrario, es toda una decepción no poder contar con la siempre estimulante presencia de personajes femeninos.





La teatral y amenazante entrada en el ring o los bailecitos tras cada triunfo son parte del ritual para intimidar al contrario. Cada personaje muestra toda una gama de gestos particulares antes de cada combate.

VALORACION

A pesar de que la difusión del WRESTLING en ESPAÑA aún es bastante limitada, el hecho de contar con los luchadores de la WWF, por ser quizás los más populares entre los aficionados, es un punto a su favor. Es una pena que el abanico de posibilidades no sea más amplio y que no se complete el programa con un editor.

ROYAL RUMBLE

DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	VM

Escenarios

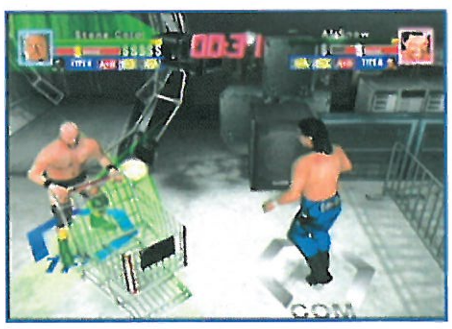




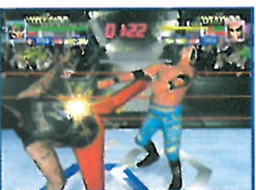


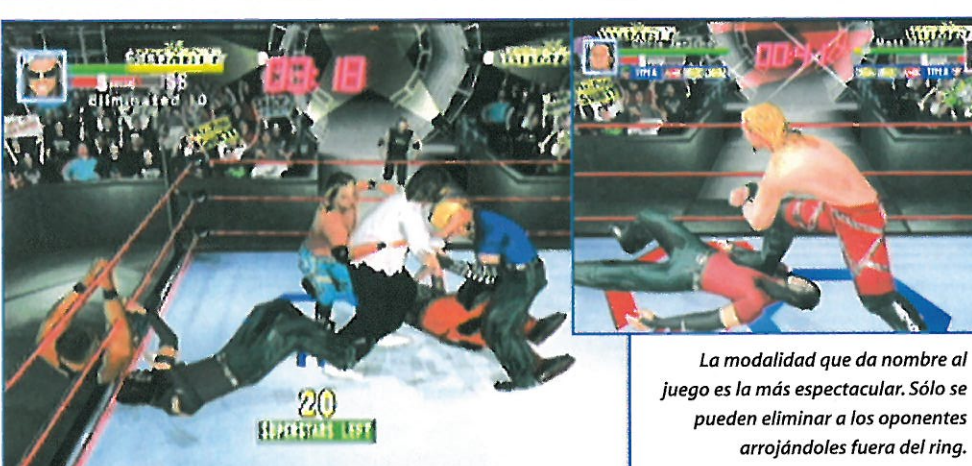
Además del habitual cuadrilátero, los luchadores deberán mostrar sus artimañas en lugares como cocinas, garajes, o cualquier otra zona entre bastidores. No falta, por supuesto, el combate en la jaula.

hasta que no quede ninguno, lo cual no es fácil si hemos elegido enfrentarnos a 90 luchadores. Cada personaje tiene tres tipos de ataque, cada uno de ellos con una combinación de golpes diferente, que van desde el simple puñetazo hasta otros mucho más sucios y gratificantes como cabezazos o un devastador pisotón en la entrepierna. Uno de los principales atractivos es el de poder repartir mamporros en escenarios distintos al clásico *ring*, como una cocina, un garaje, la sala de máquinas, un callejón, o cómo no, la legendaria jaula. En ellos será posible hacerse con sartenes, carritos, fregonas, etc. Podremos sacudir con mayor contundencia, pero también habrá que evitar peligros como el vapor que desprenden las máquinas o ser arrollados por los coches del garaje. **MOLOKAI**







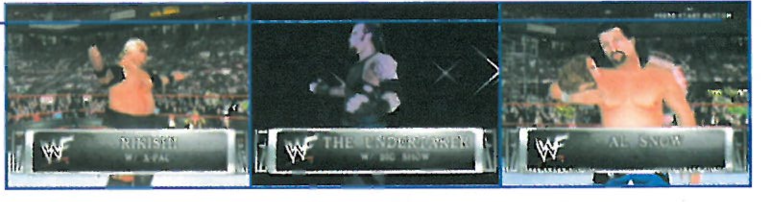


La modalidad que da nombre al juego es la más espectacular. Sólo se pueden eliminar a los oponentes arrojándoles fuera del ring.



LUCHADORES

*Los familiarizados con la WWF no echarán de menos a personajes como **Undertaker**, **Mankind**, **Al Snow** o el colosal **Rikishi**. Ninguno sería una compañía aconsejable.*



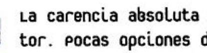
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	84	77	78	82
La reproducción de los luchadores es bastante buena y los movimientos son rápidos, aunque sería deseable que los personajes mostraran gestos de dolor o de sufrimiento cuando reciben algún tipo de castigo.	La trepidante música de la INTRO es lo más destacable junto con la aparición de cada personaje antes de comenzar, la pelea viene acompañada de una banda sonora similar a la que aparece en los menús.	No es de recibo que los luchadores no emitan ningún tipo de sonido, por muy gutural que sea. El jaleo del público no compensa esta deficiencia. Los golpes y caídas sobre la lona suenan correctamente.	Aunque cuenta con una variada gama de golpes, llaves e inmovilizaciones, sólo se incluyen dos tipos de competición. El contar con diferentes localizaciones permite paliar algo la falta de otra opciones.	+ Los bailecitos «chulescos» tras cada triunfo. - La carencia absoluta de editor. Pocas opciones de juego.











24 Horas de LeMans

La RESISTENCIA todo lo alcanza

El sabor **clásico** de una de las carreras más **antiguas** viene de la mano de Infogrames en un **atractivo** envoltorio visual que supone una **alternativa** válida a otros programas del mundo del **motor**.

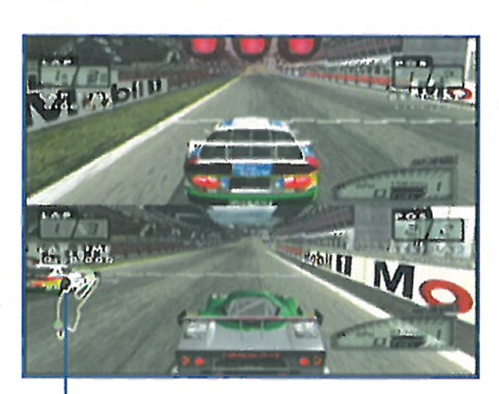


SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES



Si hay una carrera con tradición y prestigio esa es precisamente Las 24 horas de Le Mans. Desde 1923 se viene celebrando, contando año tras año con la participación de las marcas más emblemáticas y los más míticos pilotos. INFOGRAMES traslada a ***Dreamcast*** una prueba que ya fue plasmada anteriormente en ***PlayStation*** y ***Game Boy***, y lo hace manteniendo unos gráficos sobresalientes pero mejorando la jugabilidad de la que cojeaba el título para ***PlayStation***. Resulta realmente fascinante contemplar el supuesto paso de las horas durante la carrera, pudiéndose observar cómo afecta la diferente luminosidad tanto al aspecto de los vehículos y circuitos como a la dificultad en la conducción. No menos conseguidos están los efectos que provoca la lluvia: el surco de agua que deja el coche a su paso, o las gotas salpicando la pantalla son buenos ejemplos. Aunque el plato fuerte sea Le Mans, el programa cuenta además con la posibilidad de participar en un cam-



No podía faltar, por supuesto, la posibilidad de dos coches corriendo simultáneamente.



Aparte de Le Mans, el programa presenta también otros circuitos famosos, como Suzuka o Donington.



Pilotar cualquiera de los coches de noche y bajo una lluvia intensa es seguramente el mayor reto que ofrece el juego.



24 HORAS DE LEMANS

CONDUCCION

GD-ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Vibration pack	SI
Continuaciones	INFINITAS
Grabar Partida	VM

Coches





La cantidad de coches disponibles es abrumadora (hasta 46), y a firmas tan importantes como BMW, Mercedes, Toyota, Jaguar, Lancia, etc. se suman como curiosidad un potente camión y un inoperante kart.

peonato de resistencia, dividido en 8 subcampeonatos (cada uno con tres carreras). La dificultad y el número de vueltas se van incrementando progresivamente, aumentando la oferta de coches disponibles a medida que se superan los diferentes niveles, hasta un total de 37. Los más impacientes no sufrirán porque la modalidad de carrera rápida permite escoger el circuito que queramos y los autos que nos apetezcan. Podría exigirse algo más de dificultad, especialmente en el nivel de los rivales, para que el juego fuera del todo satisfactorio. MOLOKAI







VALORACION

Infogrames ha conseguido que el paso de PlayStation a Dreamcast haya sido todo un éxito, mejorando bastante las limitaciones y carencias del primero. El nivel raya a buena altura y hace que este título sea una buena alternativa frente a otros programas de conducción ya existentes en el mercado. Lástima no contar con más circuitos.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	84	73	87	88
Reflejos y sombras están reproducidos de manera concienzuda. Efectos como los cambios de día a noche y la lluvia son muy buenos. Sólo dejan que desear los vuelcos tras una colisión fuerte, no demasiado bien resueltos.	La música es distinta en cada uno de los circuitos. En algunas predomina el piano como instrumento principal y en otras la guitarra eléctrica. Para oírlas es necesario ajustar el volumen de los efectos de sonido.	Los sonidos son algo elementales, en especial los de los choques, dejando una sensación un tanto fría. La desaparición de los comentarios, que sí existían en la versión para PlayStation, tampoco contribuye demasiado.	Se ha mejorado notoriamente el control que empobrecía de modo considerable el resultado final de la versión para PSX. El desplazamiento lateral flojea algo y los dos primeros niveles de habilidad son demasiado facilones.	+ Contar con una buena representación de los mejores coches. − La pertinaz sequía de circuitos.



El que no corre ...VUELA

El **género** de la Fórmula Uno es de los más prolíficos y valorados por los usuarios de las diferentes consolas. Las **exigencias** son por tanto elevadas, y F1 World Grand Prix II responde con holgura a las mismas.

F1 World Grand Prix II



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	VIDEO SYSTEM



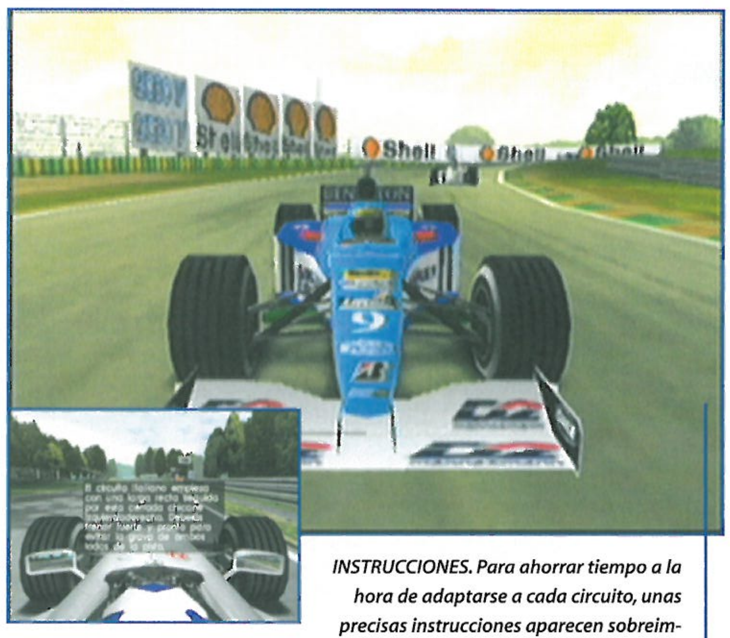
VALORACION

Lo que echábamos de menos de las versiones para N64 ha sido añadido. Los aficionados sabrán apreciar las cualidades de un programa competente, de gran brillantez gráfica y bien resuelta jugabilidad pero que no aporta casi nada nuevo a los que ya disfrutaron de la primera entrega.

F1 World Grand Prix supuso en su momento la segunda incursión de la Fórmula Uno en ***Dreamcast***, tras haber aparecido previamente dos entregas para ***Nintendo 64***. Ha transcurrido casi un año y VIDEO SYSTEM nos presenta ahora **F1 World Grand Prix II**, sin que puedan apreciarse diferencias importantes entre la primera versión y ésta. Para los más puristas parte con el lastre de no incluir las escuderías, pilotos y circuitos de la temporada actual, por lo que no se podrá contar con las últimas incorporaciones al campeonato. En cambio, se han recuperado varios modos con los que ya contaban las versiones de ***N64*** pero no la anterior para ***DC***. Uno de ellos es la retransmisión, que ofrece la posibilidad de seguir cada una de las carreras del año pasado con un amplio despliegue de cámaras (hasta un total de 9, más 5 vistas posteriores). También se recupera un modo tutorial que indica, mediante instrucciones sobreimpresas en pantalla, cómo debemos afrontar todas y cada una de



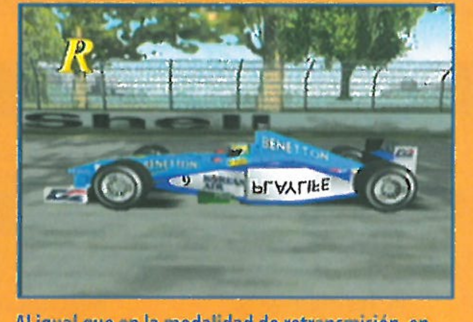
La intro supone un relajado avance de las espectaculares carrocerías que nos vamos a encontrar más adelante.



INSTRUCCIONES. Para ahorrar tiempo a la hora de adaptarse a cada circuito, unas precisas instrucciones aparecen sobreimpresionadas en pantalla. Nos indicarán cómo aproximarnos a cada curva.







Al igual que en la modalidad de retransmisión, en las repeticiones es posible cambiar el coche que es seguido por la cámara en cualquier momento.

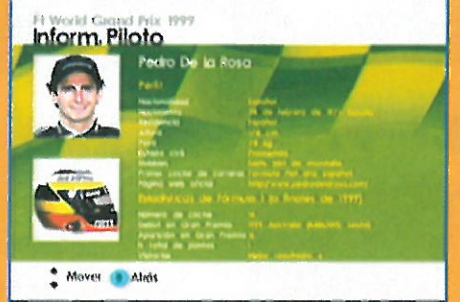
F1 WORLD GRAND PRIX II

CONDUCCION





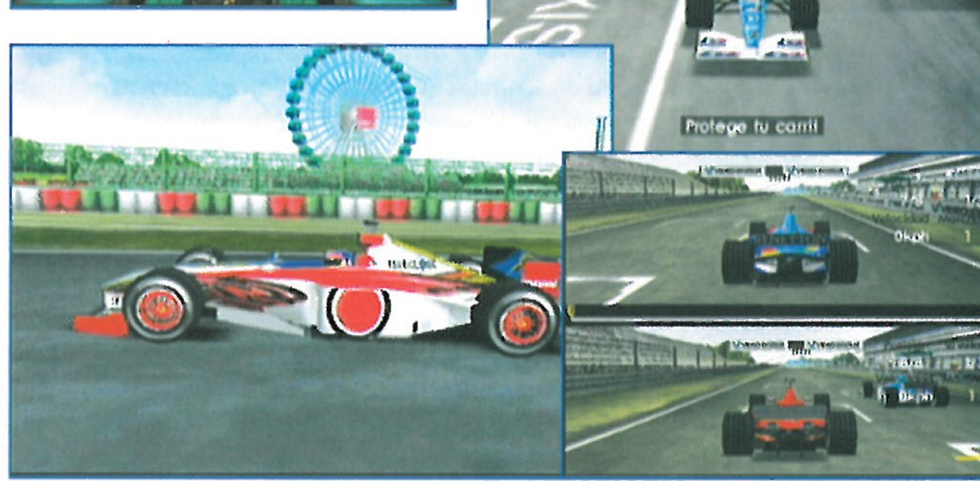




Es el lugar adecuado si queremos apreciar las carrocerías desde todos los ángulos posibles. Además cuenta con una apabullante base de datos, que proporciona hasta detalles curiosos como hobbies o páginas WEB de los pilotos.

las curvas. El programa cuenta además con una galería, que no es más que una exhaustiva base de datos de los equipos, pilotos, circuitos y especificaciones técnicas de los vehículos (actualizados hasta el 99). Desaparecen en cambio el apartado de la puesta a punto en la configuración del coche y la posibilidad de realizar una telemetría. En las opciones de pilotaje se ha añadido un nivel más de dificultad, que permite decantarnos por una simulación verdaderamente realista. En la modalidad contrarreloj se puede contar con la ayuda del coche fantasma para tener referencia visual de cómo estamos realizando la vuelta en comparación con la mejor antes recorrida. Aún con estos cambios, desafortunadamente **F1 World Grand Prix II** es prácticamente idéntico a su predecesor. **MOLOKAI**









DOS JUGADORES. La opción de dos jugadores al mismo tiempo es siempre uno de los atractivos que presentan todos los simuladores de conducción. La pantalla se divide, horizontalmente, en dos ventanas.



GRAFICOS 89

Desde los coches hasta los detalles más minuciosos de los elementos que rodean los circuitos están cuidadosamente elaborados. El único pero es la impresión de que los neumáticos no se pegan al asfalto todo lo que debieran.

MUSICA 85

Nuevas melodías, aunque a veces cueste distinguirlas, acompañan a cada una de las opciones. Ninguna es demasiado espectacular y quizá sea mejor concentrarse en los efectos de sonido.

SONIDO FX 83

La traducción de los comentarios en inglés mediante subtítulos puede que no sea del agrado de más de uno, lo que unido a su brevedad y escasa frecuencia hacen que este apartado baje algunos enteros.

JUGABILIDAD 92

La recuperación de modos de juego que aparecían en las versiones de N64 es un punto a favor. El control del monoplaza, especialmente si elegimos la simulación difícil, puede resultar sumamente adictivo.

GLOBAL

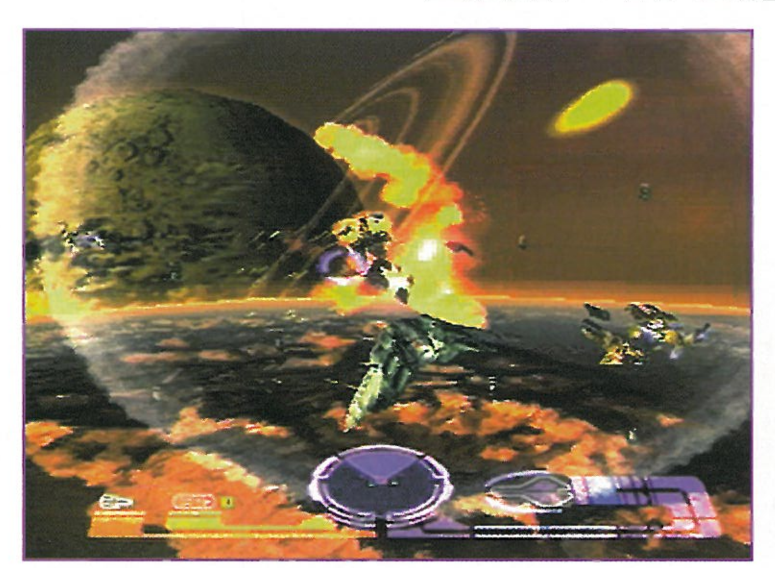


 Volver a contar con opciones como la retransmisión.

 No incluir los pilotos y circuitos del actual campeonato.

Los romulanos son unos VILLANOS

Star Trek Invasion



Más vale **tarde** que nunca, pensarán los **fans** de Star Trek al ver como su serie favorita **protagoniza** al fin un título para PlayStation. Y no hablamos de un **sesudo** simulador tipo PC, sino de un arcade shoot´em-up en la ***línea*** de los Colony Wars.

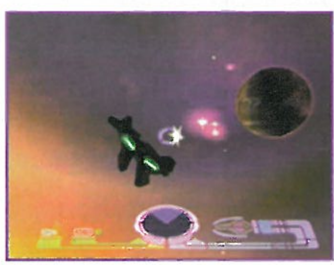


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	WARTHOG

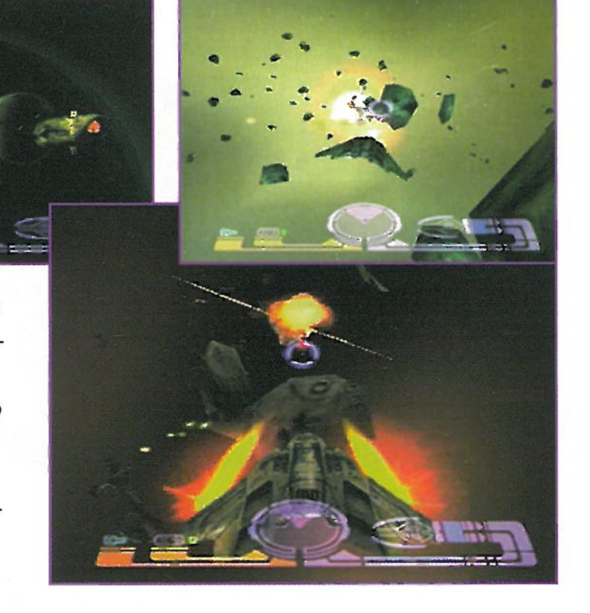




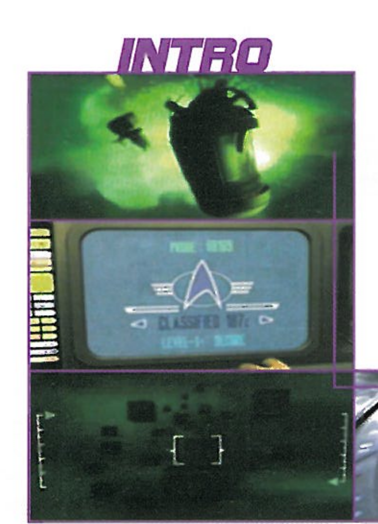


Parece difícil de creer, pero entre los cerca de 47 títulos que han aparecido en ordenador y consola bajo la licencia Star Trek (desde ***Macintosh*** a ***Atari 2600***, de ***32X*** a ***Colecovision***) no existía ni uno solo para ***PlayStation***. Un error imperdonable que se ha encargado de enmendar ACTIVISION y WARTHOG con **Star Trek Invasion**, un fantástico *shoot´em-up 3D* con un parecido sospechoso a la saga Colony Wars. De hecho, hay que agradecer a sus creadores, los ingleses WARTHOG, el que hayan abandonado la mecánica de simulador «ladrillesco» que suele abundar en los Star Trek para ***PC***, en beneficio de un desarrollo más sencillo y adictivo, más acorde con lo que esperan los usuarios de ***PlayStation***. **Invasion** te pone a los mandos de unos cazas de nueva creación, bautizados como *Valkyries*, para participar en más de 20 misiones que incluyen desde labores de escolta a combates directos contra *Borgs* y *Romulanos*. Dos de los actores de Star Trek La Nueva Generación (el inefable **Patrick Stewart** y **Michael Dorn**) ponen voz al





INTRO

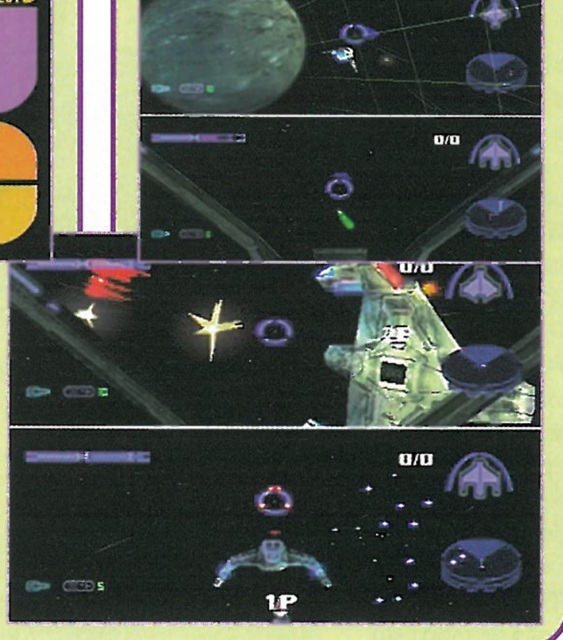




*Aquí podéis ver a **De Lucar** junto al resto de sus «compis» de internado. Le apodaban «nalgas de satén».*







Dual Play

Como ya hiciera NINTENDO con STARFOX 64, WARTHOG ha incluido un modo *versus* para dos jugadores en **STAR TREK INVASION**. Denominado *Dual Play*, en este particular duelo espacial podrás poner en práctica todo lo aprendido durante el entrenamiento y las más de veinte fases que componen la aventura.

capitán Picard y el teniente Worf, en sus intermitentes apariciones durante el juego. **STAR TREK INVASIÓN** llega a ser algo monótono en su desarrollo (algo de lo que también adolecía el STAR IXIOM de NAMCO) pero a cambio ofrece unos gráficos excepcionales y un sistema de control intachable. No me considero un *«trekkie»* (me tira más STAR WARS) pero no dudaría en echar un buen vistazo a este juego. Puede pasar mucho tiempo antes de que otro COLONY WARS caiga en nuestras manos, e **INVASION** realmente merece la pena. **NEMESIS**







*Aún cuando la mecánica de **STAR TREK INVASION** no varía demasiado, los escenarios se encargan de animar un poco la caza del Borg. Combatirás en campos de asteroides, en la superficie de diversos planetas e incluso en los límites de un devastador agujero negro.*

VALORACION

Si fuera un acérrimo seguidor de STAR TREK estaría más emocionado ante este juego, como me pasó con ROGUE SQUADRON en N64. No lo soy, pero reconozco que INVASION es un buen juego. Largo, divertido, aunque no excesivamente variado.

STAR TREK INVASION

SHOOT´EM-UP

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	MAS DE 20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 91

Los múltiples combates de INVASION se desarrollan en nutridos campos de asteroides sin una mínima ralentización y con algunas superficies planetarias realmente impactantes. Los gráficos son lo mejor de este juego.

MUSICA — 82

Seguramente los «trekkies» más enfermizos se harán sus necesidades en los pantalones al oír la música de INVASION. A mí me parece machacona a más no poder... pero todo es cuestión de gustos.

SONIDO FX — 89

PATRICK STEWART y M. DORN prestan sus voces a los personajes de Picard y Worf. Es algo que los fans de la serie agradecerán, aunque el grueso de los usuarios hubieran agradecido más un doblaje al castellano.

JUGABILIDAD — 88

INVASION posee una innegable jugabilidad y el sistema de control es bastante bueno. El único problema es que tras superar una fase tras otra, el usuario cae en la cuenta de que la mecánica no varía en absoluto.

GLOBAL



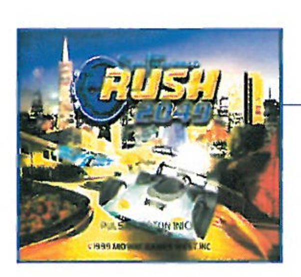
\+ Los gráficos (naves y escenarios). El sistema de control.

\- La mecánica es casi siempre la misma: destruir y proteger.



FUTURO imperfecto

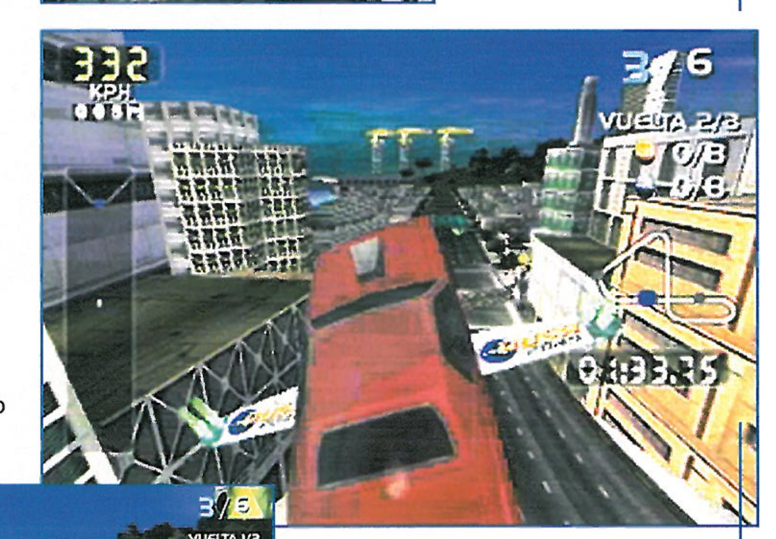
Que Dreamcast está en pleno auge es un hecho que demuestra la salida al *mercado* juegos como éste. El apartado *técnico* es sobresaliente, demostrando el paulatino dominio del hardware de las compañías

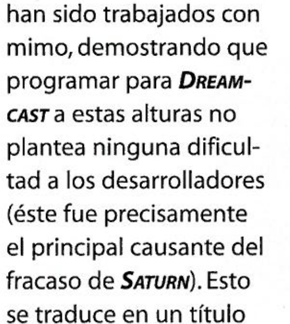


Dreamcast sigue a la vanguardia de la calidad. La consola más en forma del momento no cesa de ofrecernos nuevos juegos de calidad incuestionable. En esta ocasión se trata de **San Francisco Rush 2049**, un título que, si bien no goza de toda la jugabilidad deseable, sí que está cuidado al máximo y presenta un apartado técnico sobresaliente. Es decir, que ***Dreamcast*** está iniciando la etapa esa en que, hasta los juegos no muy buenos, tienen detalles significantes que merece echarles un vistazo. En **SFR 2049** tenemos un gran ejemplo de todo esto. Sus gráficos son buenos, su motor 3D es ágil y dinámico y está repleto de modos de juego diferentes. Todos los apartados han sido trabajados con mimo, demostrando que programar para ***Dreamcast*** a estas alturas no plantea ninguna dificultad a los desarrolladores (éste fue precisamente el principal causante del fracaso de ***Saturn***). Esto se traduce en un título

Lo mejor es la suavidad con lo que todo transcurre, a no ser que haya más coches en pantalla, lo que hace que se atasque un poco el scroll.







Como podéis ver en la pantalla superior, cuando volamos, si pulsamos el botón B, nuestro vehículo desplegará unas alas que nos ayudarán a estabilizarnos y caer bien en el suelo. Aunque a veces, más que ayudar, nos complican las cosas y acabaremos como en la pantalla de la izquierda.



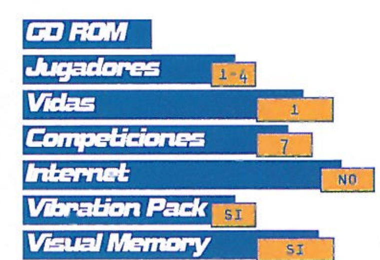
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT
PROGRAMADOR	MIDWAY

VALORACION

● San Francisco Rush es un juego con gráficos curiosos, con un motor 3D ágil y veloz, varios modos de juego y un concepto original dentro del catálogo de Dreamcast. Sin embargo, aunque los ingredientes que conforman el juego son buenos, el resultado final es insatisfactorio, convirtiéndose en un título flojo en todo lo que respecta a la diversión, sin nada que invite a jugar demasiado.

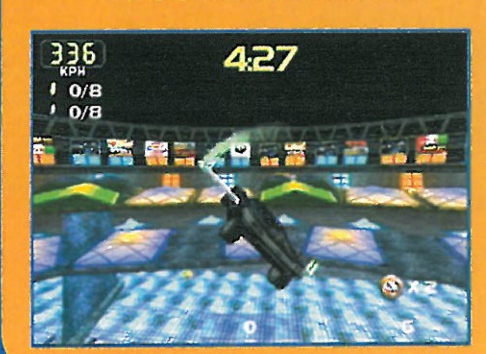
SAN FRANCISCO RUSH 2049

CONDUCCION



GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	7
Internet	NO
Vibration Pack	SI
Visual Memory	SI

Acrobacias





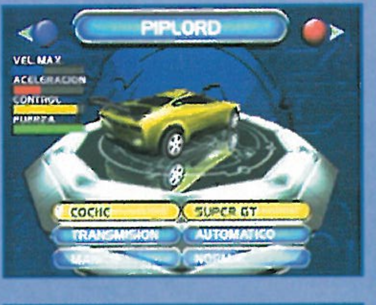
En el llamado modo proeza deberemos efectuar giros y vueltas en un circuito acondicionado a tal efecto. Quizá lo más divertido por los tortazos.



cuyo único pero es no contar con una jugabilidad acorde con el resto de apartados. En primer lugar, y salvo honrosas excepciones como la saga WIPE OUT, ambientar un juego de coches en el futuro nunca suele ser una buena idea. Siempre resulta más atractivo jugar en ciudades reales y con coches conocidos. Y en este caso, a pesar de tratarse de un *arcade* de conducción en toda regla, ni los escenarios ni el diseño de los recorridos llega a captar la atención del usuario. No dudamos que habrá muchos de vosotros que encontraréis diversión en los múltiples modos de juego, pero a nosotros se nos antoja repetitivo y monótono, con el único aliciente de descubrir los atajos secretos que ocultan los circuitos, y con la espectacularidad de los estratosféricos saltos y *loopings* diseminados por los circuitos. Esto en lo que respecta a los modos de juego tradicionales, porque quizá lo más divertido del todo el juego es el modo acrobacia o proeza, un auténtico desparrame de atentados a la ley de la gravedad, y que no consistirá en otra cosa que realizar interminables giros sobre el eje del coche, volteretas y todo tipo de piruetas que el propio juego valorará y puntuará abriendo el paso a nuevos modos de juego. Sin duda lo más divertido del GD ROM. **THE SCOPE**

Vehículos







Estos son los artilugios móviles que nos servirán para desplazarnos por los diferentes circuitos. Cada uno tiene diferentes cualidades dinámicas.



El modo batalla es bastante soso. Una especie de QUAKE cutre pero al volante.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	85	83	74	78
Gráficamente no se puede poner ni un solo pero al trabajo de MIDWAY. Excepcional diseño de los entornos de los circuitos, de los loopings y de los atajos. Quizá sólo los coches carecen de personalidad.	La típica musiquilla animada que tanto se estila para los juegos de este tipo. Ritmo frenético para un juego de acción desenfrenada y estética futurista.	Los típicos de un juego de conducción, aunque en este caso se ha dado especial relevancia a los «aterrizajes» contra el asfalto. En la línea de la música.	Por desgracia, aunque el envoltorio sea muy bonito, el caramelo no sabe todo lo bien que deseábamos. Después de jugar unas cuantas partidas se hace un poco monótono, y sólo ver los tortazos del modo PROEZA interesa.	+ El motor gráfico del juego es rapidísimo. - El modo batalla es muy cutre, y realmente aburrido.

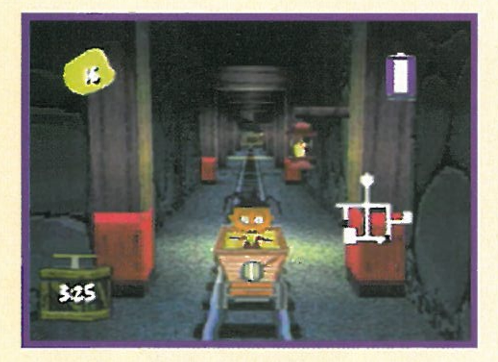


¡Esto es HOLLYWOOD!

Rugrats: Excursión al estudio

En un mes tan cargado de lanzamientos **infantiles** no podía faltar una nueva aventura de Rugrats, una de las **series** de mayor éxito del canal Nickelodeon, que regresa a PlayStation tras los buenos resultados cosechados con En busca de Repta. ¡**Tiembla** Hollywood! Aquí llegan Angélica y sus amigos.





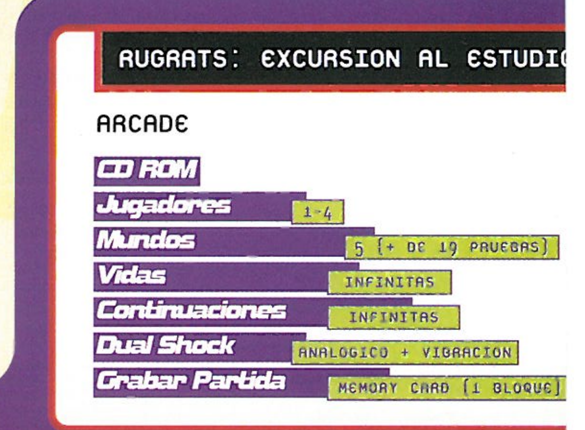


He aquí una de las instantáneas más solicitadas por los lectores: J.C. Mayerick de niño. Podéis haceros una idea de por qué sus amiguitos le apodaban cariñosamente May el «cabezabuque».

La casa de Tommy, escenario de En Busca De Reptar, el anterior juego de los Rugrats para ***PlayStation***, parece haberse quedado pequeña para Angélica, Chucky y los demás. Su nueva aventura se desarrolla en un escenario con bastantes más posibilidades. Nada menos que unos Estudios de Cine, repartido en varios platós de rodaje, cada uno inspirado en un universo diferente: Los piratas, el Salvaje Oeste, el Espacio o el mundo de las carreras de coches. THQ vuelve a confiar en N-Space, creadores de En Busca de Reptar, para reproducir en ***PlayStation*** todo el encanto y el humor de la serie de dibujos con un juego que abarca todo tipo de géneros, desde el típico arcade de plataformas hasta diversas pruebas de conducción, y en el que no falta el MiniGolf, el gran acierto de En Busca de Reptar, que aquí vuelve a incluirse para deleite de uno a cuatro jugadores. **Rugrats Excursión al Estudio**, como su antecesor, sigue un desarrollo totalmente alineal, y encierra mil sorpresas que los jóvenes usuarios de ***PlayStation*** iran descubriendo a medida que exploran el laberinto de pasillos y puertas que separan un plató de otro. Los gráficos, sin ser una maravilla, respetan fielmente el look de la serie de dibujos, con un impactante colorido y personajes de gran tamaño, lo ideal para llamar la atención de los niños, el público al que va dirigido este título que, como ya sucediera con En Busca de Reptar, aparece en el mercado español totalmente traducido y doblado al castellano. Un juego ideal para todos aquellos que aún siendo mayores para simplezas como La Sirenita 2, todavía estan algo verdes para disfrutar plenamente con Spyro, Crash Bandicoot y otros arcades más ambiciosos. **NEMESIS**

SUPER Information

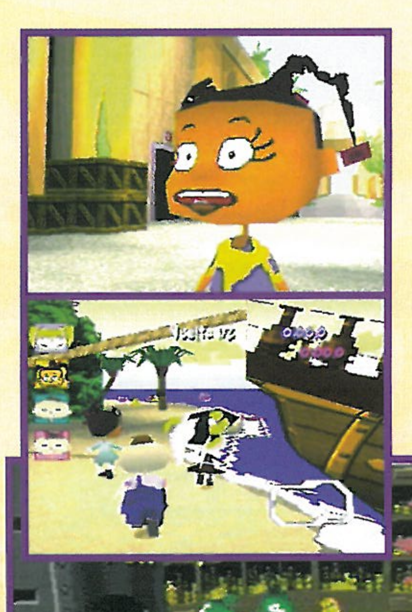
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	N-SPACE



RUGRATS: EXCURSION AL ESTUDIO

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-4
Mundos	5 (+ DE 19 PRUEBAS)
Vidas	INFINITAS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

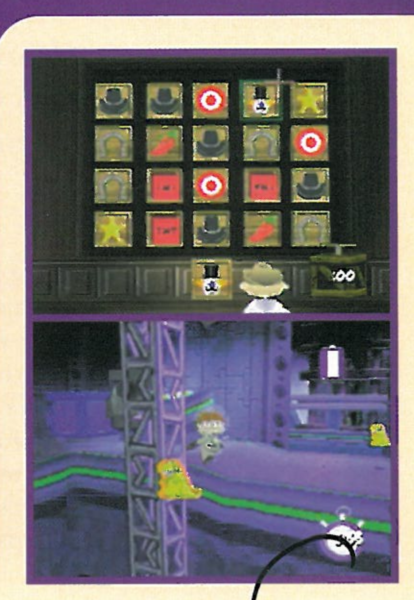


Como en el caso de EN BUSCA DE REPTAR, EL MINI-GOLF es el mejor hallazgo de **Rugrats: EXCURSIÓN AL ESTUDIO.** Podrás jugar hasta con tres amigos.



Más cine por favor

Cada uno de los platós repartidos por el Estudio están ambientados en un género cinematográfico: las películas de piratas, las de carreras, el Espacio, de aventuras exóticas estilo Indiana Jones o el Salvaje Oeste. Además, el nombre de cada fase parodia una película famosa, desde SILLAS DE MONTAR CALIENTES (bautizada aquí como Sillas de Montar Perezosas) a DÍAS DE TRUENO (Pañales de Trueno).





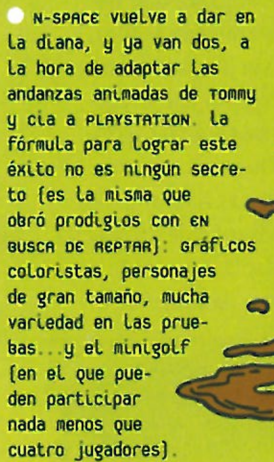




El juego abarca casi todos los géneros conocidos: desde el arcade de plataformas hasta los juegos de conducción o los shoot´em-ups.

VALORACION

N-SPACE vuelve a dar en la diana, y ya van dos, a la hora de adaptar las andanzas animadas de TOMMY y cía a PLAYSTATION. La fórmula para lograr este éxito no es ningún secreto (es la misma que obró prodigios con EN BUSCA DE REPTAR): gráficos coloristas, personajes de gran tamaño, mucha variedad en las pruebas...y el minigolf (en el que pueden participar nada menos que cuatro jugadores).



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
84	90	95	90	91
sin ser tampoco una maravilla, el ENGINE del juego (el mismo utilizado en EN BUSCA DE REPTAR) ofrece unos personajes gigantescos, tanto en las intros como en el propio juego. Además hace gala de un gran colorido.	cada uno de los mundos va acompañado de distintas melodías, acordes con la ambientación. Algunas están rescatadas del anterior juego de los RUGRATS para PSX, mientras que otras, como la de los piratas, son nuevas.	PROEIN ha recurrido una vez más a los actores de doblaje de la serie de TV para que pongan sus voces a TOMMY, ANGÉLICA, SUSIE y los demás. El resultado es sencillamente insuperable. Son lo mejor del juego.	Teniendo en cuenta el público al que va dirigido, RUGRATS ofrece una vida de juego bastante larga (sobre todo gracias al mini-golf). El control es intachable y las pruebas a superar son tan variadas como atractivas.	+ el doblaje al castellano. El mini-golf para cuatro jugadores. - ¿porqué N-SPACE no se ha currado un poco más el engine gráfico?



DISEÑO MAQUETA: TOMAS J. PEREZ ROSADO

Para COMERSE el coco

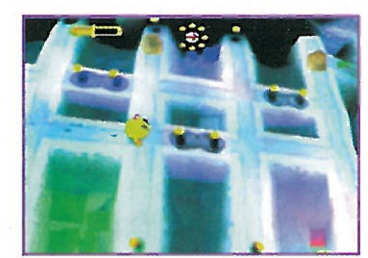
Ms. Pacman Maze Madness



Namco nos **ofrece** una conmemoración muy especial de los **20** años de vida de la señora Pac-Man, plagadita de **extras.**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NAMCO



Si el popular comecocos recibió su justo homenaje el pasado año con PAC-MAN WORLD, ¿Por qué no hacer lo mismo con la **señora Pac-Man**?. Ni cortos ni perezosos, NAMCO la ha rescatado de entre las nieblas del tiempo para hacerla protagonista de un simpático título que reúne, junto a una fiel conversión de la recreativa de 1981, nada menos que 180 laberintos 3D al estilo de las de PAC-MAN WORLD. Y para hacer el desafío aún mas emocionante, a la presencia de nuestros amigos los fantasmas hay que unirle toda una colección de trampas, interruptores y algún otro *puzzle* para resolver. **Ms. PAC-MAN MAZE MADNESS** es un título menos ambicioso que PAC-MAN WORLD, pero encierra una carga adictiva que no deberías subestimar. Algo tendrá este juego para que NAMCO quiera comercializarlo en ***N64*** y ***DC***, además de ***PSX***. Que se lo digan a Tania, nuestra flamante editora... tuvimos que arrancarla de la consola con ayuda de un soplete. **NEMESIS**



VALORACION

MAZE MADNESS comienza flojo, pero acaba atrapándote en sus redes y no deja escapar hasta superar sus más de 180 laberintos. Y por si eso no te convence, incluye además el MS. PACMAN del 81 y diversos modos multijugador.

MS. PACMAN MAZE MADNESS

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	3
Laberintos	+180
Continuaciones	NINGUNA
Dual Shock	ANALOGICO+DIGITAL
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 85

La vista cenital limita bastante los, por otro lado, vistosos y coloristas gráficos de un juego que sitúa el aspecto visual en un segundo plano, por detrás de la jugabilidad y la indiscutible carga adictiva.

MUSICA 88

Aunque algo machacona tras unas cuantas horas de juego, la música, de inconfundible estilo años 80, es uno de los grandes aciertos de los creadores (americanos, por cierto) de MS. PACMAN MAZE MADNESS.

SONIDO FX 87

Alterna efectos de sonido de nueva factura con soniquetes de la COIN-OP clásica del 81, en un guiño-homenaje a la primera aparición de LA SEÑORA PAC-MAN. Voces en inglés (aunque subtituladas al castellano.

JUGABILIDAD 93

La mecánica es bastante más limitada que la de PAC-MAN WORLD, pero en poco más de diez minutos acabarás irremisiblemente enganchado a este juego. ¿Y qué se puede decir de la carga adictiva del MS. PACMAN?

GLOBAL



\+ Incorpora la recreativa clásica del año 81.

\- La mecánica es un tanto limitada respecto a PAC-MAN WORLD.

Mortadelo y Filemón

¿DOS TÍTULOS? ¿TRES AVENTURAS?

¡¡¡DOS NUEVAS AVENTURAS EN CD-ROM!!!

MORTADELO, ¿AÚN NO SE HA ENTERADO QUE CON NUESTRAS DOS ÚLTIMAS AVENTURAS TENDRÁ TRES JUEGOS Y ADEMÁS PODRÁ JUGAR CON UN AMIGO A TRAVÉS DE INTERNET?

Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Dos Vaqueros Chapuceros

Zeta MultiMedia
Mortadelo y Filemón
Terror, Espanto y Pavor

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE



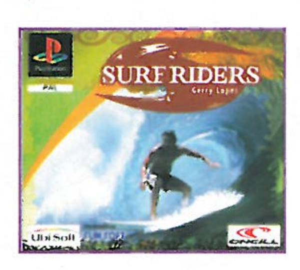
y Tiendas El Corte Inglés

Surf Riders

Rompiendo LAS OLAS



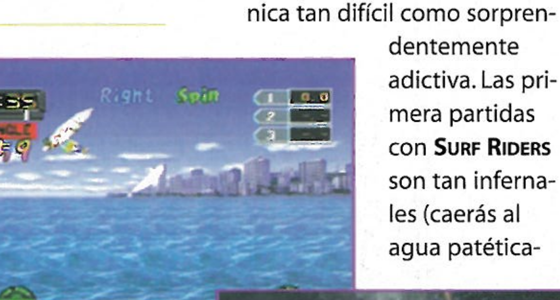

El final del **verano** ha llegado para todos menos para Ubi Soft, que nos propone **participar** en una de las disciplinas deportivas menos explotadas en consola: el **surf**.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	ACOT

Si de por sí es raro el lanzamiento de un simulador de surf para consola, más aún lo es el hecho de que dicho juego llegue al mercado español, donde la última aparición de un título de este tipo se remonta al California Games de ***Atari Lynx***, ***MD***, etc… **Surf Riders** es un título flojo pero a la vez simpático, ya que logra enmascarar sus notables carencias gráficas gracias a una mecánica tan difícil como sorprendentemente adictiva. Las primera partidas con **Surf Riders** son tan infernales (caerás al agua patéticamente una y otra vez), que un logro tan nimio como un giro de 360º se convertirá en una proeza que intentarás superar una y otra vez, por muchas horas que transcurran delante de la pantalla del televisor. Y ya no te cuento cuando domines los saltos. Es una pena que **Surf Riders** no cuente con el respaldo de unos gráficos algo más decentes, ya que si bien la ola y la textura del mar están muy logradas, el diseño y la animación de los surfistas parecen extraídos de un juego de 16 *bits*. Está claro que para ver una buena simulación de surf habrá que esperar al Surfroid de ASCII para ***PS2***. **NEMESIS**





El juego viene precedido por una secuencia de introducción con vídeos de surfers realizando todo tipo de acrobacias. Por desgracia, te será muy difícil reproducirlas durante la partida.



VALORACION

Con su dificultad S. Riders atrapa al jugador, haciendo que olvide los más evidentes defectos del juego, como la pésima animación del surfista o la invariable cámara isométrica. Un título menor, pero que ejemplifica como pocos el dominio de la carga adictiva sobre otros aspectos.

SURF RIDERS

SIMULADOR DE SURF

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 74

El efecto de la ola y la textura del mar son de una gran calidad, pero se ven empañadas por el cutre diseño de los surfistas, la pésima animación y unos fondos de pantalla sacados del más infame cartucho de 16 bits. Y la cámara jamás varía de posición.

MUSICA — 73

Surf Riders incluye melodías «guitarrescas» en la más pura tradición surf (tipo Wipeout y demás), aunque al final acaban repitiéndose más que el ajo. La música de la pantalla de presentación es para matar a alguien.

SONIDO FX — 67

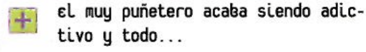
Bochornosos. No se puede calificar de otra forma a unos FX compuestos únicamente por el rumor de las olas, un irritante ruido que pretende emular al sonido de una tabla sobre el mar... y algún que otro aplauso.

JUGABILIDAD — 81

Al principio comenzarás maldiciendo a la madre del programador, luego (con la primera acrobacia) el cabreo irá disminuyendo y al final no podrás dejar el pad de control. Aunque te parezca increíble, acabarás amando este juego.

GLOBAL





+ El muy puñetero acaba siendo adictivo y todo...

− Los gráficos, ola y textura aparte, dejan mucho que desear.

ZIPI Y ZAPE

de ESCOBAR

DOS INCREÍBLES AVENTURAS GRÁFICAS

Zeta MultiMedia

ZIPI Y ZAPE de ESCOBAR — EL TONEL DEL TIEMPO

Zeta MultiMedia

ZIPI Y ZAPE de ESCOBAR — LA VUELTA AL MUNDO

Juntando los dos CD-ROMs conseguirás tres increíbles aventuras.

Y además podrás jugar conectado en internet.

Zeta MultiMedia

GRUPO ZETA

DISPONIBLE A PARTIR DEL 15 DE NOVIEMBRE



y Tiendas El Corte Inglés

Todo UN FOSIL

The Flintstones Bedrock Bowling

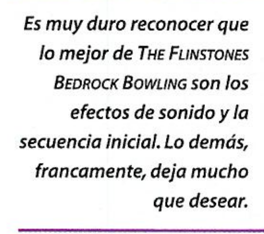


Si quieres **emoción**, riesgo y velocidades vertiginosas... prueba con **otro** juego, porque éste es un soberano **ladrillo**.

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	SOUTHPEAK

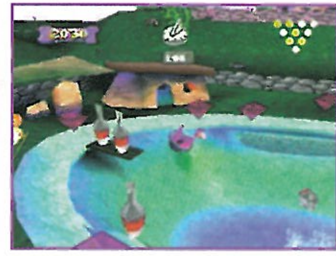




*Aquí tenéis a la pizpireta **Pebbles** paseando sobre la cervíz de DE LÚCAR.*

Es muy duro reconocer que lo mejor de THE FLINSTONES BEDROCK BOWLING son los efectos de sonido y la secuencia inicial. Lo demás, francamente, deja mucho que desear.





VALORACION

¿qué se puede decir de un juego como éste sin temer que los programadores me partan las piernas? Después de demostrar que son capaces de hacer cosas decentes (recordad el reciente DUKES OF HAZZARD), SOUTHPEAK da un grandísimo paso atrás con esta mediocridad que ensucia el recuerdo de aquel gran juego de LOS FLINTSTONES para NES.

Ironias aparte, lo de SOUTHPEAK tiene mérito. No es fácil utilizar una licencia del potencial de LOS PICAPIEDRA y desperdiciarla en un extravagante, soso, aburrido y lento pseudo-juego de bolos. Con unos gráficos aberrantes, que no colarían ni en los primeros tiempos de ***PSX***, este coloso del entretenimiento familiar llamado **THE FLINTSTONES BEDROCK BOWLING** nos permite elegir entre cinco personajes de la inmortal serie de **HANNA-BARBERA** (Pedro, Pablo, Pebbles, Bam Bam y Dino) para arrojarnos cuesta abajo hacia un festival de túneles monótonos como la vida marital de THE SCOPE, en el que la única diversion consiste en guiar al personaje hacia algún que otro bolo disperso por ahí. Ni siquiera la excusa de se trata de un juego para niños le salva de la quema. **THE FLINTSTONES BEDROCK BOWLING** es malo con dolores. Es el auténtico «Finstro» de LOS FLINTSTONES (perdonad el chiste malo). **NEMESIS**

THE FLINTSTONES B...

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-4
Personajes	5
Pistas	12
Niveles de dificultad	3
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 60

salvo por el colorido y los propios personajes (no vamos a ser crueles del todo), BEDROCK BOWLING es un genuino despropósito gráfico. Los escenarios discurren a 2km/hora y los polígonos bailan más que el moreno de fama.

MUSICA 58

Ratonero. es el mejor adjetivo con el que se puede calificar al apartado musical de este «juego». Afortunadamente, y en beneficio de nuestros oidos, los efectos de sonido logran eclipsar a la música.

SONIDO FX 79

«en el mundo de los ciegos, el tuerto es el rey». este popular dicho viene que ni pintado para definir como los efectos de sonido, sin ser una maravilla, son lo más destacado de BEDROCK BOWLING.

JUGABILIDAD 62

si disfrutas con una mecánica como ésta, consistente en dejarte caer por una cuesta...una de dos: o eres un pobre diablo o eres más vago que las mantas. si ninguno de éstos es tu caso, te aburrirás como una ostra.

GLOBAL



+ ¡atención, padre!. Aquí tienes el juego ideal para castigar a tu hijo
- ¿existe vida cerebral tras pasar dos horas con este juego?


El Capitán Trueno
En la montaña de los suspiros
La aventura gráfica
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

Aquí si hay PLAYA

Beach Volleyball









FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	CARAPACE











VALORACION

El voley playa va poco a poco ganando adeptos. El programa cuenta con la licencia de la FIVB, con lo que ello conlleva a la hora de disponer de las parejas más importantes del circuito internacional. La ausencia de otros títulos para PSX de este deporte ha hecho quizás, que el esfuerzo no haya sido más generoso.

Para algunos el voley playa no es más que una excusa para ver una exhibición de cuerpos bronceados al sol. Aunque esto es cierto, también lo es el hecho de tener la categoría de deporte olímpico que se va consolidando poco a poco y parejas como la formada por los españoles **Bosma** y **Díez** o los mal avenidos hermanos suizos **Laciga**, empiezan a ser conocidas. INFOGRAMES incorpora al programa un editor que permite modificar la apariencia del jugador/a (gafas de sol incluidas) y, por supuesto, las diferentes habilidades en el saque, el bloqueo, la recepción, etc. En el modo de exhibición podemos elegir entre 32 hombres y 26 mujeres (todos con su propio *ranking*) y también trasladarnos a lugares tan sugerentes como **Acapulco**, **Río de Janeiro**, **Sidney**, **Los Ángeles**, etc. Jugar de día o de noche es otra de las opciones. El World Tour, masculino o femenino, asume todas las características de la competición. Los que sientan nostalgia por el ya lejano verano, aquí podrán encontrar arena, sol... y voley. ➾ **MOLOKAI**

BEACH VOLLEYBALL

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 70

Los movimientos de los jugadores son algo bruscos. Muchos de ellos sólo es posible apreciarlos en la repetición a cámara «superlenta». El resto de componentes, como el público o el juez de silla, permanecen estáticos.

MUSICA — 73

Sólo hace su aparición durante la intro. En un deporte que se presta tanto a ritmos «surferos» o de samba, se podía haber sacado mucho más partido.

SONIDO FX — 77

El clamor del público o los «call outs» de nuestro compañero son lo más destacable. Sonidos como el golpeo del balón o el lanzamiento en plancha sobre la arena suenan algo planos.

JUGABILIDAD — 75

La posibilidad de elegir entre cuatro perspectivas diferentes para seguir el partido y la existencia de un editor son los aspectos más positivos. Además dispone de las parejas más conocidas por los aficionados.

GLOBAL



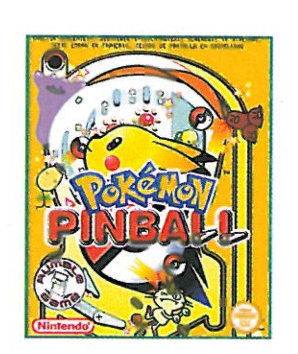
+ Las repeticiones, controlables, a cámara lenta.
- La lentitud exasperante del jugador controlado por la máquina.

Hal reinventa EL GENERO

Pokémon Pinball

Game Boy cuenta con los dos **pinball** más divertidos de todos los creados en la corta **historia** de los videojuegos. Los dos, **curiosamente**, han sido programados por Hal.







SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HAL LAB.

El menú de opciones permite activar todos los textos en pantalla en un perfecto castellano.

Cuando el indicador del rayo esté «lleno», será momento de introducir la Pokéball en la boca del «bicho». De esta manera se consigue que la imagen del Pokémon a atrapar aparezca.





El primero es el inolvidable Kirby's Pinball Land. El segundo, ganado a pulso, es este **Pokémon Pinball**, una combinación explosiva con lo mejor de Kirby's Pinball Land y del fenómeno Pokémon. ¿Es posible imaginar la forma de atrapar a 150 Pokémon con la única ayuda de una bola y dos tacos? Pues es tan difícil de imaginar como de explicar, de ahí que nos limitemos a calificar el sistema de juego de **Pokémon Pinball** como el más original de los últimos tiempos. Como en los *RPG* protagonizados por las criaturas de CREATURES, con cada Pokémon se pueden hacer varias cosas. La primera, verlos, con lo que aparecen en el *Pokedex* pero sin imagen y sin datos. Una vez visto, si se le golpea con la *Pokeball* cuatro veces, éste es atrapado, con lo que su imagen, sonido y datos aparecen en el

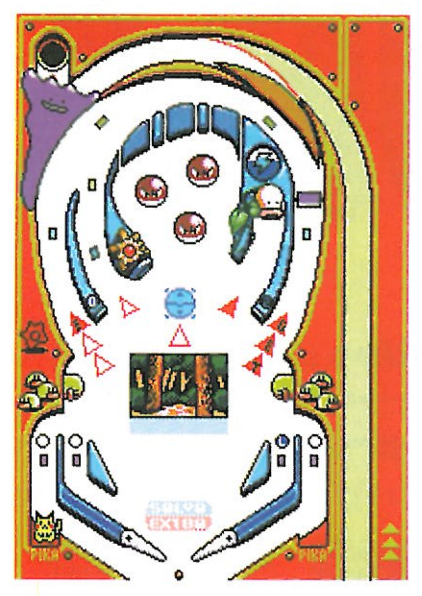


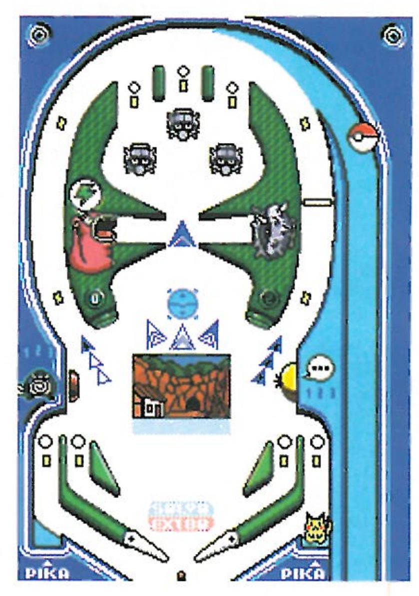


VALORACION

Hal ha cogido lo mejor de su Kirby's Pinball Land para reinventar el género que más nos hizo disfrutar. Pokémon Pinball es un juego que, como sus homónimos de los salones recreativos, nos enganchará por tiempo indefinido.

POKEMON PINBALL	
PINBALL	
Megas	16
Jugadores	1
Bolas	3
Tableros	2
Rumble	SÍ
Passwords	NO
Grabar Partida	SÍ (1)





TABLEROS

Aunque las diferencias entre un tablero y otro son abundantes, la forma en que se consiguen las cosas, especialmente los Pokémon, son parecidas. Eso sí, hay Pokémon que aparecen en un tablero y otro no, y viceversa. Si quieres hacerte con todos, tendrás que jugar con ambos.

¡¡¡ Cógelo !!!

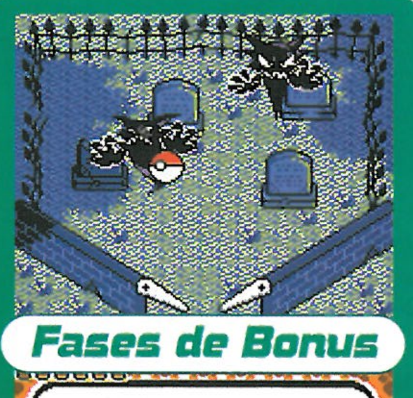
Una vez introducida la bola en el personaje correspondiente (el bicho amarillo de la pantalla superior en el tablero rojo, y los dos seres rosa y gris de la pantalla superior en el tablero azul), habrá que golpear nueve veces a los tres «seres» que hay en la parte superior del tablero. Con esto se hace que el Pokémon aparezca en el Pokédex sin datos, sonido e imagen. Para que aparezca habrá que golpearlo cuatro veces más.







Pokédex. La tercera opción es aumentar su nivel de experiencia, lo que conllevará la futura evolución del Pokémon. Más o menos como ocurre en el *RPG*. Los dos tableros existentes, además, contarán una buena cantidad de niveles de *bonus*, completando así un Pinball inigualable que se coloca a la altura de Kirby's Pinball Land.



Fases de Bonus





Una de los atractivos de Pokémon Pinball es la cantidad de «secretos» que encierra. Los niveles de *bonus*, por ejemplo, aparecen tras activar determinados interruptores en los dos tableros del juego. Son muy divertidos.





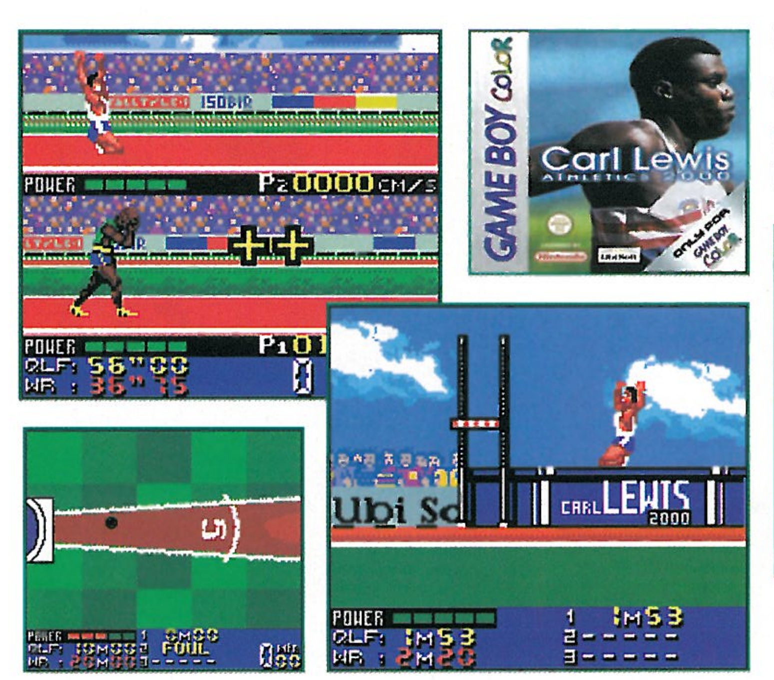


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	93	91	95	93
De Pokémon Pinball sólo se puede echar en cara que el tablero no haga scroll. En todo caso, es algo que no molesta en absoluto. El resto del apartado gráfico raya a un nivel sobresaliente, con un colorido magnífico.	Una magnífica banda sonora, con multitud de melodías, capaz de crear la ambientación y el ritmo idóneos para un juego de estas características. El tema principal es el conocido por todos los fans del fenómeno Pokémon.	Además del sonido de cada uno de los 150 Pokémon, el juego está repleto de efectos de sonido de una calidad excelente. De todos ellos hay uno que destaca: el «piiiika» que lanza Pikachu cuando salva la bola.	Que te guste o no el fenómeno Pokémon no es determinante para la elección de un juego como éste. Pokémon Pinball es el juego ideal para una consola como Game Boy. Es diversión rápida en partidas perfectamente delimitadas.	+ La jugabilidad de Pokémon Pinball es de lo mejor de Game Boy. – Por desgracia, sólo es posible tener una única partida en el cartucho.

Atletismo en MINIATURA

Carl Lewis Athletics 2000

UBI SOFT **sorprende** a propios y extraños con un programa de impresionante **calidad** gráfica, que recoge 14 **pruebas** de atletismo bajo la figura del mítico Carl Lewis.

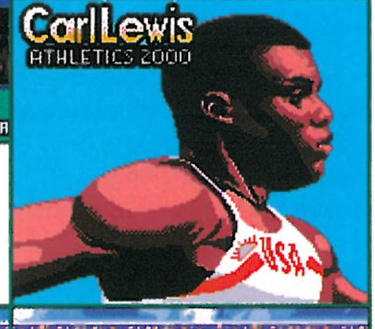




SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	PLANET



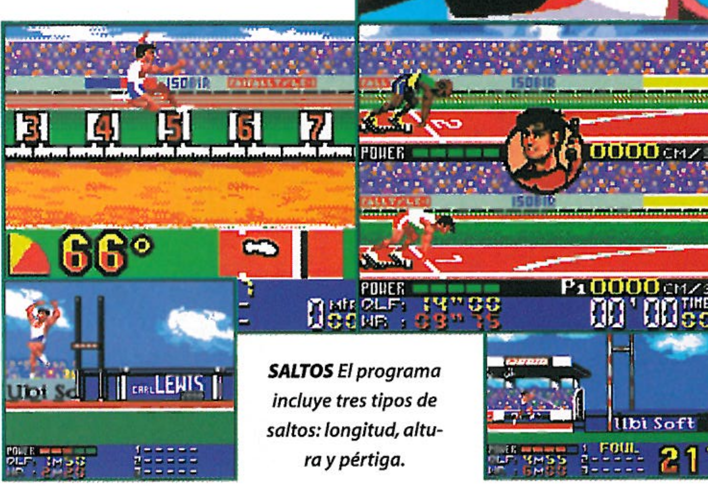


PERSONAJES *Es posible elegir entre varios personajes con aspectos físicos muy diferentes.*

No se podría soñar con otra cosa. La fiebre olímpica aún permanece en nuestro subconsciente, y los últimos coletazos de **Sydney 2000** hacen acto de aparición en el mundo de los videojuegos. La portátil de NINTENDO es la receptora de este lanzamiento, no versionado para ninguna otra consola, que se convierte en una segunda opción en su género (junto a INTERNATIONAL TRACK & FIELD). Comparando ambos programas no hay ningún tipo de dudas de la superioridad gráfica del nuevo lanzamiento de UBI SOFT. Los movimientos y la reproducción de los atletas es impresionante, convirtiendo este programa en uno de los más espectaculares dentro del cada vez más amplio catálogo de ***GAME BOY COLOR***. Además, rompe con la monotonía gráfica habitual, al ofrecer diferentes perspectivas (aérea, lateral o real) en función de la prueba elegida. En cuanto a éstas, se



COMPETICIONES *El programa incluye 4 modos de juego, 2 de los cuales se encuentran inicialmente ocultos: Decathlon (10 pruebas contra un rival) y Carl Lewis Challenge (en el que se compite contra el propio Carl). Para acceder a los mismos hay que superar una serie de tiempos establecidos en el modo arcade.*



SALTOS *El programa incluye tres tipos de saltos: longitud, altura y pértiga.*

VALORACION

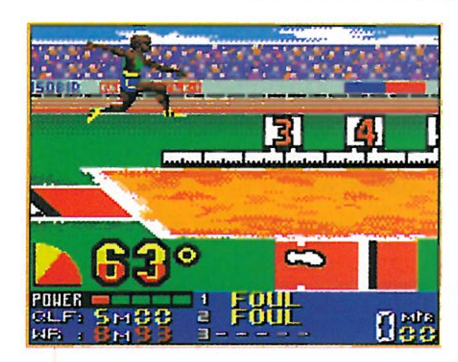
• Carl Lewis pone el nombre a un programa digno de su calidad como atleta. El impresionante acabado gráfico, uno de los más logrados para GAME BOY COLOR, se complementa con 14 pruebas de atletismo especialmente recomendables para los aficionados.



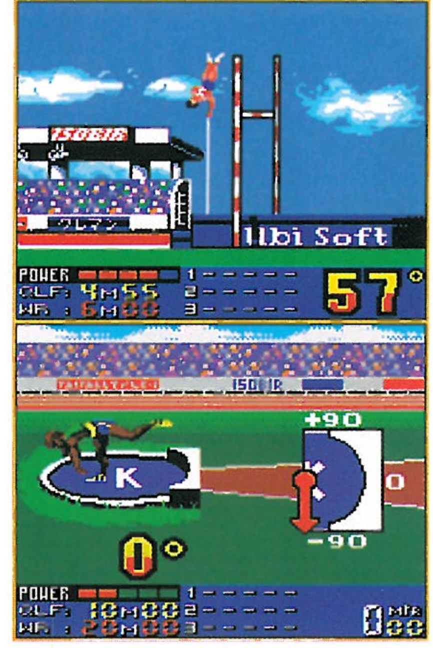
CARL LEWIS ATHLETICS 2000

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI



En longitud hay que lograr velocidad y ajustar el ángulo de salto.



La calidad gráfica del programa está fuera de toda duda.

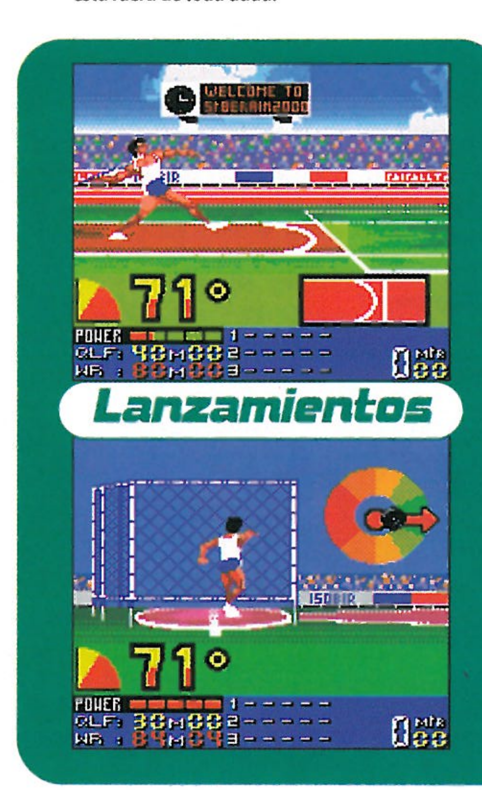
incluyen 14, todas ellas centradas en el mundo del atletismo (7 carreras, 3 saltos y 4 lanzamientos). Tan elevado número de disciplinas supera incluso al de algunos títulos aparecidos para otras consolas con una capacidad potencial mucho mayor. En este apartado el programa se apunta un nuevo tanto, ya que constituye la primera aparición del cuatro por cuatrocientos metros en la historia de los videojuegos olímpicos para consola. El único pero que puede ponerse al nuevo cartucho es la similitud en el control de muchas de las disciplinas, en las que siempre aparece, en mayor o menor medida, la constante del rompededos (que tantos callos ha producido en los amantes de este tipo de juegos). Por último, resaltar que la presencia de **Carl Lewis** no es puramente testimonial, ya que una vez superados los tiempos a batir en el modo *arcade*, se accede a la posibilidad de competir contra el que fue uno de los atletas más grandes de la historia. El programa también cuenta con la denominada *UBI Key*, que permite transferir a otras **GAME BOY COLOR** (mediante el puerto de infrarrojos) una clave que da acceso a nuevos niveles. **CHIP & CE**

Atletismo

De las siete pruebas, cuatro (100, 200, 400 y 1500 metros) se limitan al clásico rompededos. Dos (110 vallas y 400 vallas) añaden la coordinación en el salto, mientras en el 4 por 400 hay que coordinar el momento en el que se pasa el testigo.



Lanzamientos



Mientras que en el lanzamiento de jabalina influyen sólo la velocidad y ángulo, en los de disco, peso y martillo se añade la dirección como tercer factor.

GRAFICOS — 95

La magnífica animación y representación de los atletas hace que su apartado gráfico sea el mejor de su género. La gran calidad hace que también pueda considerarse como uno de los mejores dentro del catálogo de GB Color.

MUSICA — 87

Sorprende que la música no sirva de acompañamiento durante los menús. Sin embargo, es una constante durante el desarrollo de las pruebas. De todas formas pasa totalmente desapercibida.

SONIDO FX — 84

En los efectos de sonido los programadores no han puesto una atención especial. De todas formas, el género de los programas olímpicos tampoco es propicio para muchos lucimientos en este campo.

JUGABILIDAD — 90

El programa ofrece muchas pruebas, así como una notable variedad de competiciones. La repetición en el control es su punto más débil, aunque los aficionados al rompededos disfrutarán de lo lindo con este programa.

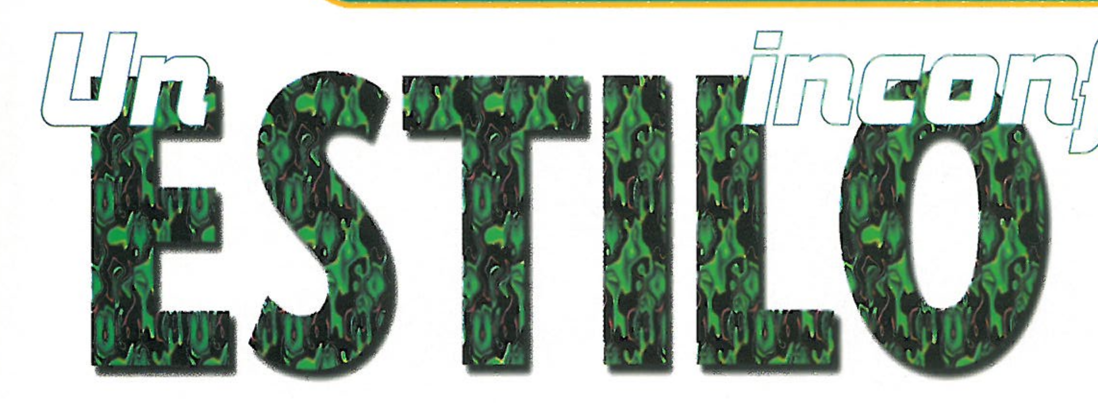
GLOBAL







+ Gráficamente el programa es todo un espectáculo.
- La repetición de la mecánica en la ejecución de las pruebas.



Supercross FreeStyle

Sólo faltaba algo de **originalidad** en sus **creaciones**, algo que por fin han logrado con este título **firmado** por INFOGRAMES.

De los creadores de V-Rally, Le-Mans 24h y Wacky Races, llega un increíble juego que pone en duda, una vez más, el límite físico de ***Game Boy Color***. Disfrutar de un simulador de *SuperCross* como el que tenemos entre manos, era algo impensable hace sólo unos meses. **Supercross Freestyle** nos recuerda al clásico Enduro Racer de SEGA, y no sólo en la temática, sino también en los gráficos, el movimiento de la carretera, las animaciones de las motos, etcétera. Además, Supercross Freestyle acaba con las limitaciones de juegos como V-Rally y Wacky Races, puesto que combina el modo campeonato del primero con el modo *Arcade* del segundo, con ítems, magias y demás. Incluye además un tercer modo de juego en el que el jugador debe ejecutar una serie de movimientos definidos. **J. C. MAYERICK**



VALORACION

Supercross Freestyle es la culminación de un género que ha llevado a Infogrames a lo más alto en la producción de juegos para Game Boy Color. La excepcional calidad técnica del juego, unido a la importante variedad de modos de juego disponibles, hacen de Supercross Freestyle un título imprescindible para los amantes de la velocidad. No se podrá encontrar nada mejor para Game Boy Color.

SUPERCROSS FREESTYLE

CONDUCCIÓN / ARCADE



GRAFICOS

95

Era difícil superar gráficamente a Le Mans 24h y, sobre todo, a Wacky Races. Supercross Freestyle lo ha conseguido fácilmente, con un movimiento de carretera tan asombroso como el de la coin-op de Enduro Racer. Una maravilla portátil.

MUSICA

75

Es una pena que no se haya cuidado este apartado del mismo modo que se ha hecho con el resto del juego. La calidad de las músicas no es mala, pero tampoco destacan por su calidad. No influye en la nota final.

SONIDO FX

85

Teniendo en cuenta las limitaciones de Game Boy en el apartado de sonido, dejaremos pasar que los efectos de audio no sean, ni abundantes, ni innovadores. El ronroneo de la moto no está mal, pero podía ser mejor.

JUGABILIDAD

94

Supercross Freestyle ha corregido los problemas de jugabilidad de títulos como V-Rally y Le Mans 24h, equiparando, e incluso superando, la jugabilidad de Wacky Races. Los modos de juego son, a cada cual, mejor.

GLOBAL



\+ Supercross Freestyle es un juego técnicamente perfecto.

\- La pena es que no haya más títulos como este en el horizonte.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	ACTION GRP.





El movimiento de la carretera supera con mucho lo visto en otros juegos de características similares. No sabemos hasta dónde podrá llegar la técnica creada por los programadores de UBI SOFT.

Donald Duck

En HONOR a Rayman

Teniendo en **Rayman** uno de los mejores plataformas para Game Boy Color, ¿Por qué no aprovechar su **motor** gráfico?



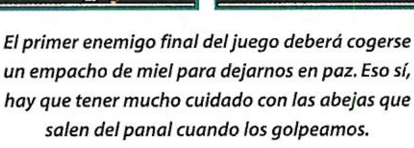
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	DISNEY INT.









El primer enemigo final del juego deberá cogerse un empacho de miel para dejarnos en paz. Eso sí, hay que tener mucho cuidado con las abejas que salen del panal cuando los golpeamos.

Eso habrán pensado los responsables de UBI SOFT, que presentan bajo este **Donald Duck** una aventura técnicamente idéntica al ya clásico Rayman de ***Game Boy Color***. Es sospechoso que los gráficos se parezcan en exceso, que las animaciones sean semejantes o que las pantallas de *password* y de nivel cuenten con la misma organización, aunque con diferente apariencia gráfica. Es sospechoso pero gratificante, porque a falta de una segunda parte de Rayman, podemos deleitarnos con una aventura como **Donald Duck**, que en sus 32 megas de cartucho ha sido capaz de exprimir lo mejor de los plataformas de todos los tiempos. No hay mucho que decir de su desarrollo, tan sólo que, como en Rayman, la linealidad de los niveles se romperá en determinados lugares para dar paso a zonas de juego en las que el jugador deberá pensar un poquito más. En fin, sobran las palabras. Si te gustó Rayman, **Donald Duck** es un juego ideal para ti. Si no, no sabemos a qué esperas para comprártelo. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

• Más allá de ser un producto orientado a los más pequeños de la casa, Donald Duck se muestra como un estupendo juego de plataformas apto para todos los públicos. Rayman era capaz de enganchar a pequeños y mayores, y Donald Duck, al ser una aventura tan semejante, es muy probable que también lo haga. Estos chicos de Ubi Soft cada vez nos sorprenden con mejores juegos.

DONALD DUCK

PLATAFORMAS

Megas	32
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	NO
Passwords	SÍ
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 93

El colorido que muestra en cada uno de sus niveles es ciertamente asombroso. Pero lo que más nos sorprende de todo es la gran fidelidad, con respecto a los originales, de las secuencias que aparecen entre nivel y nivel.

MUSICA 90

Lo importante en un juego de estas características es que la banda sonora resulte pegadiza, siendo además un compañero de viaje perfecto para una aventura tranquila que se deja jugar con facilidad.

SONIDO FX 88

Es el aspecto más flojo de todo el juego. En todo caso, el número de efectos es abundante, aunque ninguno de ellos ofrece nada que no hayamos tenido la oportunidad de oír ya con anterioridad.

JUGABILIDAD 94

Se puede pensar que Donald Duck es un juego apto sólo para los más pequeños. Su cuidado sistema de juego y la belleza de sus gráficos, harán que Donald Duck se convierta en el juego ideal para todo tipo de jugador.

GLOBAL



+ Pese a ser muy parecido a Rayman, resulta ser todo un juegazo.

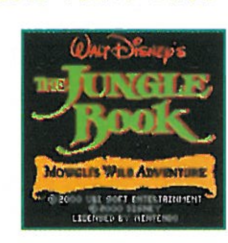
- En algunas ocasiones no está del todo claro lo que se debe hacer.





El Libro de la Selva

UBI SOFT continua con su paseo triunfal por los ***dominios*** de Game Boy Color. Esta vez lo hace con una nueva ***criatura***, obra de la prolífica Disney ***Interactive***.



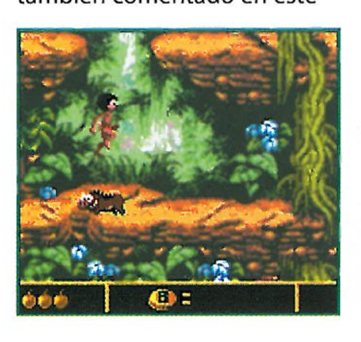


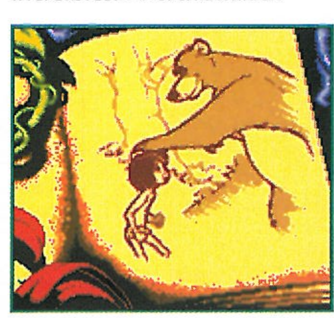


Parece mentira la evolución que han sufrido las producciones de DISNEY INTERACTIVE desde aquel primer y calamitoso POCAHONTAS para ***GAME BOY COLOR***. Comparar aquel juego con este **JUNGLE BOOK** es como comparar el todo y la nada. De hecho, muy pocos títulos pueden compararse con este **JUNGLE BOOK**, apenas RAYMAN, WARIOLAND 3 o, también comentado en este número, DONALD DUCK (hablamos únicamente de juegos de plataformas). A este último es, precisamente, al que más se parece, pues no en vano ambos están programados por DISNEY INTERACTIVE. ¿El juego? Bueno, un plataformas clásico, repleto de niveles y lo suficientemente variado como para no resultar monótono. ¿Los gráficos? Simplemente increíbles. **J. C. MAYERICK**

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	DISNEY INT.





VALORACION

LO PRIMERO QUE LLAMA LA ATENCIÓN DE JUNGLE BOOK ES LA INCREÍBLE CALIDAD DE SUS GRÁFICOS. PERO UNA VEZ SUPERADA LA IMPRESIÓN, ES CUANDO NOS DAMOS CUENTA DE QUE DETRÁS HAY UN ESTUPENDO JUEGO DE PLATAFORMAS, EXTREMADAMENTE EXTENSO, Y CON UN DESARROLLO VARIADO Y MUY, MUY DIVERTIDO. UNA JOYA QUE APADRINA LA SOBERBIA UBI SOFT.

EL LIBRO DE LA SELVA

PLATAFORMAS



Megas	32
Jugadores	1
Vidas	INFINITAS
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 95

No exageramos si decimos que Jungle Book es uno de los dos o tres juegos de Game Boy Color con mejores gráficos. El colorido de sus pantallas hace dudar que el límite de 56 colores en pantalla sea real.

MUSICA 90

Una banda sonora acorde a la calidad global del juego. Eso es lo menos que se puede pedir, y eso es lo que los programadores de Disney Interactive nos han dado. Algunas de las melodías resultan muy conocidas.

SONIDO FX 90

Un buen nivel en este apartado dice bastante de sus programadores. Jungle Book cuenta con una abundante variedad de efectos de sonido, algunos de ellos muy buenos, acorde al nivel del resto del juego.

JUGABILIDAD 95

Aunque el desarrollo de Jungle Book es realmente tranquilo, la aventura acaba enganchando a su jugador. Primero, por sus excelentes gráficos. Segundo, por la variedad de situaciones en que nos encontraremos.

GLOBAL



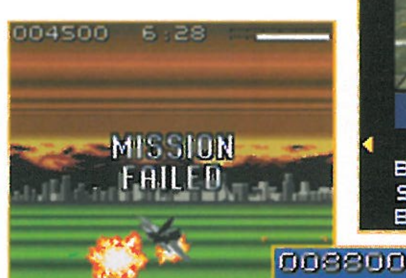
\+ Los gráficos de Jungle Book son de lo mejor que hemos visto.

\- Algo de ritmo habría venido bien, aunque no es algo que le perjudique.



Airforce Delta









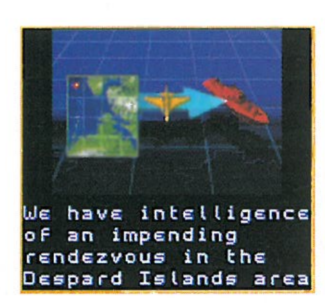


El tamaño del enemigo final no es lo más sorprendente. Lo que más llama la atención es la suavidad con que todo se mueve por la pantalla.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	CLIMAX



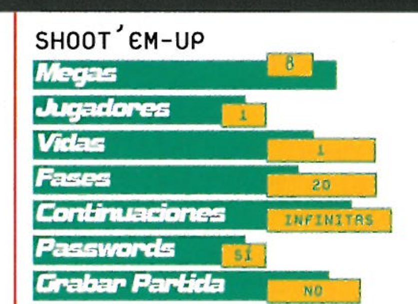
Con esta última producción de KONAMI ocurre algo que suele repetirse con cierta frecuencia: las pantallas estáticas que aparecen en la revista no hacen justicia. Y no es por torpeza nuestra, ni mucho menos, es tan sólo que **Airforce Delta** se beneficia de una atractiva técnica que, por medio de degradados cíclicos, permite percibir una intensa sensación de movimiento. En papel, por supuesto, esta sensación se pierde. **Airforce Delta** es la versión ***Game Boy Color*** de su homónimo de ***Dreamcast***. Las diferencias entre ambas son tan notables como obvias, aunque el desarrollo es básicamente el mismo. Una misión, varios objetivos y un límite de tiempo en el que cumplir la misión. Al final de una serie de niveles, el preceptivo enemigo de final de nivel. Entre tanto, la posbilidad de adquirir nuevas aeronaves. Nada nuevo, en definitiva, tan sólo el buen hacer del apartado gráfico y una jugabilidad que, sin ser excesiva, sí resulta suficiente como para enganchar algún tiempo. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

AIRFORCE DELTA ES UN CURIOSO SHOOT'EM-UP QUE EN EL QUE TODOS LOS ASPECTOS PARECEN ESTAR COMPENSADOS. NO DESTACA DE UNA FORMA ESPECIAL EN NINGUNO DE ELLOS, LO QUE LE ACABA CONVIRTIENDO EN UN JUEGO MEDIOCRE, DE LOS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN CANTIDAD EN LAS ESTANTERIAS DE LOS GRANDES ALMACENES. RESULTA DIVERTIDO, PERO SÓLO POR ALGÚN TIEMPO.

AIRFORCE DELTA

SHOOT'EM-UP



GRAFICOS — 85

La pantalla en movimiento gana mucho, pese a que parezca que ésta se encuentra demasiado vacía. El efecto de scaling de los objetos terrestres es, cuando menos, curioso. Todo lo demás, de aprobado.

MUSICA — 70

En fin, se puede decir que KONAMI hace buenas músicas cuando quiere. AIRFORCE DELTA cuenta con las típicas melodías que parecen haber sido programadas en horas. Un aspecto que se podía haber mejorado mucho.

SONIDO FX — 70

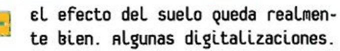
De un juego de estas características se espera que tenga unos efectos de sonido acordes a lo que se busca. Buenas explosiones, decentes sonidos de misil, etcétera. En AIRFORCE DELTA los hay, pero de escasa calidad.

JUGABILIDAD — 70

AIRFORCE DELTA es un shoot'em-up aéreo en el que la acción transcurre en el suelo... o el mar. En todo caso, a ras de suelo. Queda bien, sobre todo a nivel gráfico, pero limita mucho la jugabilidad.

GLOBAL





+ El efecto del suelo queda realmente bien. Algunas digitalizaciones.

– Al final resulta ser un shoot'em-up demasiado simplón.

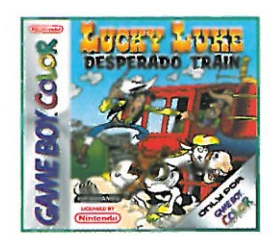
LA SUERTE no está con Luke

Lucky Luke

INFOGRAMES parecía haber abandonado la **senda** equivocada de sus inconfundibles juegos de Plataformas. Con Lucky Luke vuelve a la **carga**, aunque en esta ocasión han mejorado algo.

SUPER Information

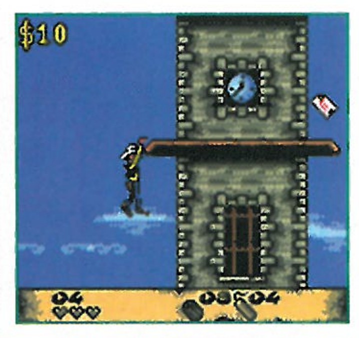
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES





Se puede decir que es más de lo mismo, pero con considerables mejoras gráficas. De hecho, el primer nivel cuenta con un buen número de planos de *scroll*, así como ciertos niveles de carácter poco convencional (tiro, juegos de azar, etcétera). Pero por mucho que lo intenten, **Lucky Luke** sigue siendo el mismo plataformas de toda la vida, el mismo del primer Lucky Luke, o de Tintin, o de Los Pitufos. El desarrollo aburrido y monótono que siempre los ha caracterizado más allá de los niveles del transbordador (que curiosamente nos recuerda al de los Pitufos). En fin, INFOGRAMES está haciendo buenos juegos, pero este **Lucky Luke** no es uno de ellos. **J. C. MAYERICK**









LUCKY LUKE

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	16
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 85

es lo más destacado de todo el juego. en algunos niveles se han incluido varios planos de scroll que, aun no siendo novedosos, sí suponen un cambio importante en la apariencia general del juego. el colorido también es muy bueno.

MUSICA 84

Nunca ha sido el fuerte de los juegos de Infogrames. Lucky Luke cuenta con una serie de melodías que, a pesar del ritmo, no terminan de resultar pegadizas. técnicamente, además, no resultan ser nada del otro mundo. Del montón, vamos.

SONIDO FX 75

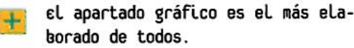
Pocos efectos de sonido para un juego que ya se resiente por demasiados flancos. Teniendo en cuenta el nivel global del juego (gráficos aparte), se puede decir que el apartado de audio no desentona demasiado.

JUGABILIDAD 70

Lucky Luke cuenta con el importante handicap de resultar demasiado monótono. Los niveles de las vagonetas, el transbordador o los juegos de bonus son simples parches en el aburrido desarrollo del juego. Infogrames sabe hacerlo mucho mejor.

GLOBAL





+ el apartado gráfico es el más elaborado de todos.

- Nos recuerda en exceso a los «clásicos» plataformas de INFOGRAMES.

VALORACION

Las escasas mejoras introducidas en Lucky Luke no son suficientes para olvidar la oscura etapa que nos tocó vivir con los plataformas Infogrames. La compañía ha demostrado contar con muy buenos programadores capaces de hacer cosas mejores que ésta.



Pedidos por Internet www.centromail.es

ALIEN RESURRECCIÓN



~~7.990~~ 7.490



DIGIMON WORLD



~~7.990~~ 7.490

FIFA 2001



~~7.990~~ 7.490

RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA **GRATIS**

FÓRMULA 1 2000



~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



~~8.490~~ 7.990



IMPUESTOS INCLUIDOS

PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900

CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190 (AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB. 2.490 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB. 3.990

MEMORY CARD ~~2.100~~ 1.990 (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA)

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990



PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER 8.990



RFU ADAPTOR (VERSIÓN 2) ~~3.500~~ 3.250



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM ~~19.990~~ 14.990



VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL ~~11.990~~ 11.490



007 EL MAÑANA NUNCA MUERE ~~3.990~~ 3.690

ALL STAR TENNIS 2000 ~~4.995~~ 4.490



CHASE THE EXPRESS ~~6.990~~ 6.490



COOL BOARDERS 3 ~~3.990~~ 3.490



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX ~~7.990~~ 7.490

ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ~~7.490~~ 6.990



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~7.990~~ 7.490





F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.490



FINAL FANTASY VIII ~~3.990~~ 3.490



GRAN TURISMO 2 ~~3.990~~ 3.490



GRIND SESSION ~~6.990~~ 6.490

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 ~~4.990~~ 4.490

KOUDELKA ~~7.490~~ 6.990



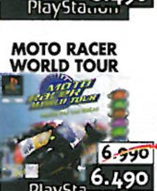
LA SIRENITA 2 ~~6.990~~ 6.490



LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER ~~4.990~~ 4.490



MEDAL OF HONOR ~~3.990~~ 3.690



MOTO RACER WORLD TOUR ~~6.990~~ 6.490



MR. DRILLER ~~4.990~~ 4.490

MUPPET MONSTER ADVENTURE ~~4.990~~ 4.490



NBA LIVE 2001 ~~7.990~~ 7.490



NIGHTMARE CREATURES II ~~7.490~~ 6.990



PARASITE EVE II ~~7.990~~ 7.490



RAYMAN 2 ~~6.995~~ 6.490

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING ~~7.990~~ 7.490

SPIDER-MAN ~~7.990~~ 7.490



SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN ~~6.990~~ 6.490



SYDNEY 2000 ~~7.990~~ 7.490



TARZAN ~~3.990~~ 3.490

TEAM BUDDIES ~~6.990~~ 6.490



TENCHU 2 ~~7.990~~ 7.490



TERRACON ~~4.990~~ 4.490

TOCA WORLD TOURING CARS ~~7.990~~ 7.490



TONY HAWK'S SKATEBOARDING ~~4.990~~ 4.490



VANISHING POINT ~~7.990~~ 7.490

VIB RIBBON ~~3.990~~ 3.490



X-MEN: MUTANT ACADEMY ~~6.990~~ 6.490



Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

Centro	Dirección
A CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111
A CORUÑA Santiago	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288
ALICANTE	C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951
ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 99[illegible]
ALICANTE Benidorm	AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JÚPITER TEL: 966 813 100
ALICANTE Elche	C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959
ALMERÍA	AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 [illegible] 643
BALEARES Palma	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071
BALEARES Palma	C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573
BALEARES Ibiza	C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101
BARCELONA (GLORIES)	C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 92[illegible]
BARCELONA	C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N TEL: 933 608 174
BARCELONA Badalona	C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697
BARCELONA Badalona	C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876
BARCELONA Barberà Vallés	C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097
BARCELONA Manresa	C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094
BARCELONA Mataró	C/ SAN CRISTÓFOR, 13 TEL: 937 960 716
BARCELONA Mataró	C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781
BURGOS	C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717
CÁCERES	AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 36[illegible]
CÁDIZ Jerez	C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962
CASTELLÓN	AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053
CÓRDOBA	C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360
GIRONA	C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729
GIRONA Figueres	C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256
GRANADA	C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954
GRANADA Motril	C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434
GUIPÚZCOA S. Sebastián	AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660
GUIPÚZCOA Irún	C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 [illegible]
HUELVA	C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630
HUESCA	C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404
JAÉN	PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210
LA RIOJA Logroño	AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833
LAS PALMAS	C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218
LAS PALMAS	Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040
LAS PALMAS Arrecife	C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701
LEÓN	AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084
LEÓN Ponferrada	C/ DOCTOR FLEMMING, 12 TEL: 987 429 430
MADRID (CALLAO)	C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480
MADRID (ATOCHA)	Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225
MADRID (B° PILAR)	C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222
MADRID (SAN BLAS)	C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882
MADRID Alcalá de H.	C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692
MADRID Alcobendas	C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387
MADRID Getafe	C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538
MADRID Las Rozas	C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703
MADRID Móstoles	AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115
MADRID Pozuelo	CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165
MADRID Torrejón	C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292
MÁLAGA Fuengirola	AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800
MURCIA	C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704
NAVARRA Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806
PONTEVEDRA Vigo	C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682
SALAMANCA	C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681
STA. CRUZ TENERIFE	C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462
SEVILLA	C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223
SEVILLA	C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604
TARRAGONA	AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945
TOLEDO	C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237
VALENCIA	C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619
VALLADOLID	C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828
VIZCAYA Bilbao	PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156
ZARAGOZA	C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271












































CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____________ Apellidos ____________

Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ____________ C.P. ______

Provincia ____________ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-11-2000 SPJ

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

La nueva RPG generación

SUPER NUEVO

Coordinado por **THE ELF**

La demo jugable de Lunar 2: Eternal Blue que Working Designs ha incluido como anticipo junto a Vanguard Bandits nos regala más de seis horas de puro sabor RPG, tiempo más que suficiente para captar y disfrutar con el aroma de su épico clasicismo.

El mapa general de ***Lunar 2*** *mantiene el mismo esquema que la primera parte. Lo más significativo es que no encontraremos enemigos en él.*





Este es el único Bromide al que tendremos acceso en la demo de ***Lunar 2: Eternal Blue*** *incluida en* *Vanguard Bandits. En la versión final existirán más de treinta Bromides, masculinos y femeninos.*

Playstation

LUNAR 2







Si el pack del primer *Lunar* *os pareció espectacular, esperad a ver este: tres CD's del juego, 1 CD con la banda sonora, otro CD con el making of, mapa, manual de tapa dura, el colgante de Lucía...*

Combates 2D

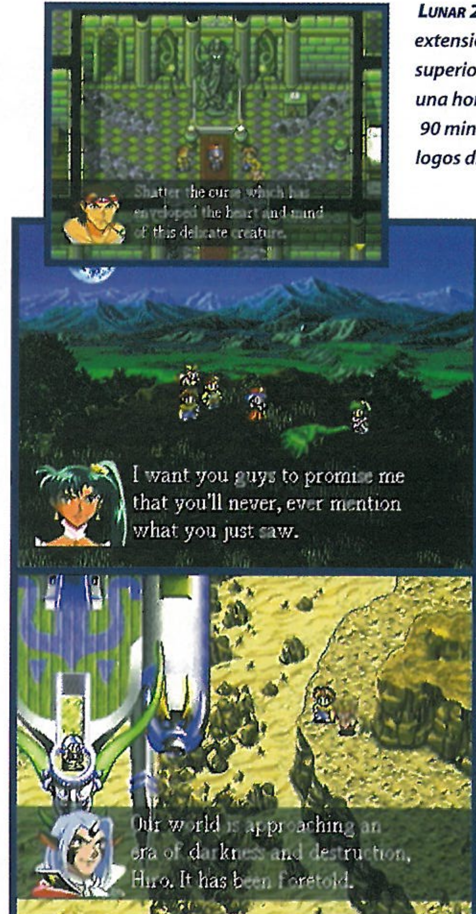
El sistema de combates permanece prácticamente inalterado respecto al primer Lunar y tan solo apreciaremos leves mejoras gráficas en los menús y mayor rapidez a la hora de ejecutar las acciones. Los escenarios están más elaborados y se mantiene la interesante característica de combatir tan sólo si entramos en contacto con los enemigos.

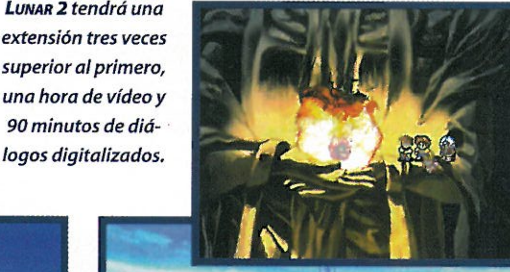


Si alguna vez os habéis preguntado cómo se ve la Tierra desde nuestro satélite la mejor respuesta la tendréis en la saga LUNAR. La magia de las dos entregas del clásico de GAME ARTS ha convertido a la luna en mágica protagonista de un rico universo tapizado de míticas leyendas. Leyendas tan poderosas y contundentes capaces de albergar una geografía lunar tan variada, completa y llena de vida como la de la nuestro propio planeta. Hace más de un año me di el gustazo de contaros con pelos y señales las maravillas que encerraba en su interior Lunar: THE SILVER STAR STORY COMPLETE de ***PLAYSTATION*** y aprovechando el inminente lanzamiento de **LUNAR 2: ETERNAL BLUE**, voy a intentar acercaros lo más posible el mágico influjo lunar de GAME ARTS y WORKING DESIGNS. En esta primera toma de contacto quiero mostraros las primeras seis horas de juego (gracias a la demo incluida como aperitivo en VANGUARD BANDITS) y que observéis impávidos el pack de lujo que acompañará su puesta de largo en **Estados Unidos**. El pack de **LUNAR 2: EB** está acompañado los tres CD's del juego, un cuarto con arreglos y mezclas de la banda sonora, otro más con el *making of*, un lujoso manual/libro de ilustraciones, un mapa con datos en su reverso, 4 *standees* y como remate final el colgante de metal dorado de Lucia. Creo que WORKING DESIGNS se merece una sonora ovación. Como anticipo de lo que les espera a todos los coleccionistas insomnes que quieran hacerse con los servicios de la magna obra de GAME ARTS decir que su extensión y desarrollo triplica a la primera parte, que cuenta con más de una hora de secuencias de vídeo y más de 90 minutos de diálogos digitalizados y que el número de *Bromides* o imágenes coleccionables de los protagonistas asciende a 30. La historia de **LUNAR 2: EB** tiene lugar 1000 años después del original, pero no tardaréis en encontrar numerosas y curiosas similitudes entre ambos títulos, y los nuevos héroes encabezados por **Hiro**, **Ruby** y **Lucia** traerán a vuestra memoria los inolvidables momentos que pasásteis en compañía de **Alex**, **Nall** y **Luna**. Me despido por este mes no sin hacer una mención especial al diseñador de personajes **Toshiyuki Kubooka**, al compositor **Noriyuki Iwadare** y al difunto soporte que hoy nos permite deleitarnos con esas obras maestras del RPG, ni más ni menos que MEGA/SEGA CD.

ETERNAL BLUE







LUNAR 2 tendrá una extensión tres veces superior al primero, una hora de vídeo y 90 minutos de diálogos digitalizados.





SUPER Information

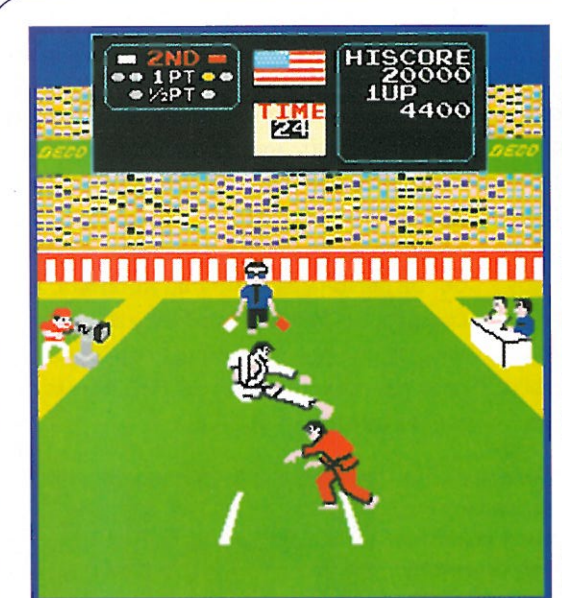
TIPO	RPG
COMPAÑIA	WORKING D.
PROGRAMADOR	GAME ARTS-ESP
FORMATO	3 CD ROM
VERSION JAPON	27-05-1999
VERSION USA	NOV. 2000

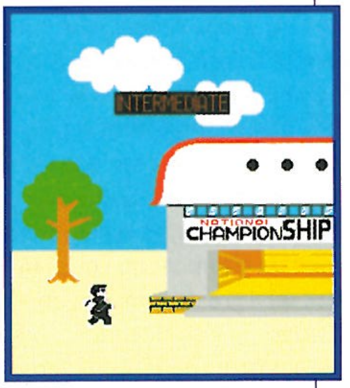


Coordinado por J.C. MAYERICK

EL GÉNERO DE LOS BEAT'EM-UP HA SIDO SIEMPRE UNO DE LOS PREFERIDOS DE LOS ASIDUOS A LOS SALONES RECREATIVOS. EL ORIGEN DE TODOS ELLOS ES ALGO DIFICIL DE CONCRETAR, PERO HAY UN TITULO, KARATE CHAMP, QUE HIZO MUCHO POR EL GÉNERO A MEDIADOS DE LOS AÑOS OCHENTA.







Es muy posible que no fuese el primero (las consolas domésticas ya contaban con pseudo-*beat'em-ups*), pero está claro que a **Karate Champ** hay que atribuirle el mérito de ser el primer juego de este género que mostró una apariencia más o menos elaborada. Un buen número de llaves que se ejecutaban combinando los cuatro botones y la palanca de control de la *coin-op* y un sencillo sistema de puntuación en los combates, era todo lo que se necesitó para crear una *coin-op* inolvidable. En esta primera versión del juego, el jugador debía participar, por este orden, en el entrenamiento, la competición local y la nacional. Esta última acababa convirtiéndose en una sucesión de enemigos cuya capacidad de

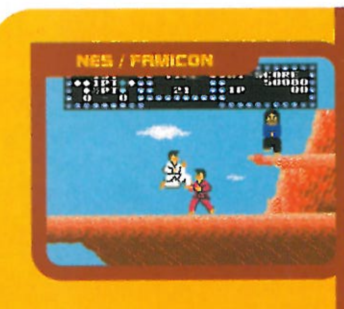


SUPER Information	
COMPAÑIA	DATA EAST
AÑO	1984
GENERO	BEAT'EM-UP
NIVELES	INFINITOS

lucha aumentaba por momentos. Entre combate y combate, además, estaban las pruebas a las que el jugador debía someterse, lo que es uno de los aspectos más recordados de **Karate Champ**. Partir una pila de maderos, una columna de hielos o, sobre todo, golpear en la capeza al toro simpaticón que aparecía al pasar de nivel. Un juego sencillo y simpático en el que se premiaba, ante todo, la técnica de combate. La precipitación solía tener fatales consecuencias.



NES / FAMICON



NES / FAMICON



COMMODORE 64



Versiones. Muy pocas versiones se realizaron de este clásico *Beat'em-up*. **Nes**, como siempre, contó con una adaptación que se desmarcaba del original en cuanto a escenarios, que no así en el sistema de juego. La versión para **Commodore 64** se basó en **Karate Champ VS**, más conocida en **Estados Unidos** y **Europa**, y resultó realmente buena.

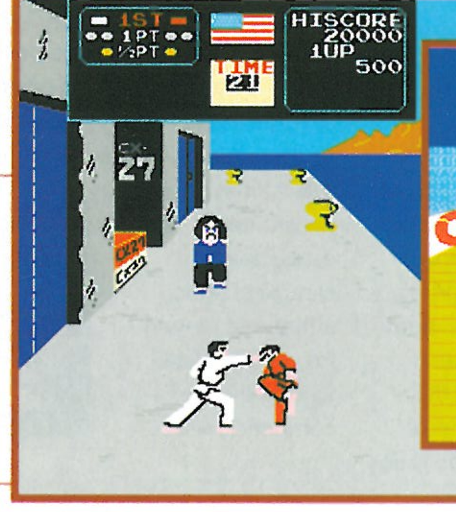


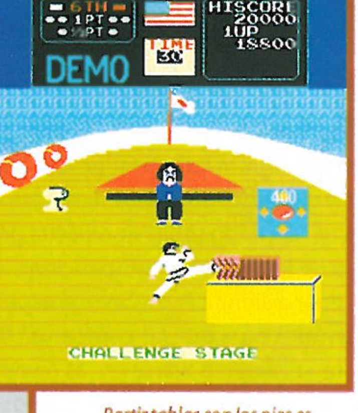
El «toro con cara de pánfilo», era capaz de dejarnos como al pobrecillo de la pantalla de la izquierda. Eso sí, si le arreábamos bien en el coco, eramos obsequiados con 1000 puntos.





Antes del combate, la bella joven duda entre el corazón de uno y la potencia física del otro.







Partir tablas con los pies es una tarea sencilla... y si no que se lo digan a los gimnastas de la redacción.

CHAMP

La revisión a que fue sometido KARATE CHAMP dio como resultado **KARATE CHAMP VS** (**TAISEN KARATE DOU VS** en **Japón**). En él se dejó de lado el sistema de competición habitual y se sustituyó por uno mucho más simpático, en el que el jugador debía ir conquistando el corazón de las bellas damiselas que habitaban en cada nivel. Una india, una chinita, una jovencita con coletas... todo un repertorio de jovencitas faltas de cariño. Las pruebas entre nivel y nivel se mantenían, aunque el toro aparecía en la pantalla del nivel en que se encontraba el jugador, y no en una pantalla aparte como ocurría en KARATE CHAMP. Por lo demás, todo igual: mismos movimientos, mismo sistema de juego y una jugabilidad sólo comparable a la simpatía que desprendía todo el juego. Por cierto, para los nostálgicos, destacar que ésta fue la versión de KARATE CHAMP que más se veía en los recreativos a mediados de los ochenta.

SUPER Information

COMPAÑIA	DATA EAST
AÑO	1984
GENERO	BEAT'EM-UP
NIVELES	12

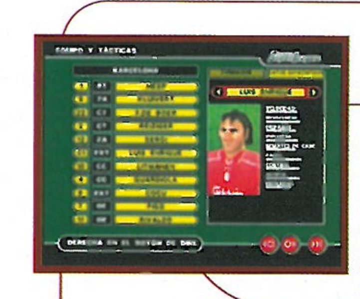
6TH · 1PT · ½PT · HISCORE 20000 · 19500 · TIME 00 · RED

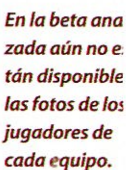


a pie de pista

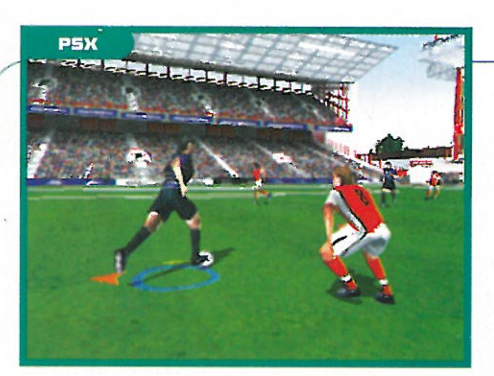
Coordinado por J. ITURRIOZ

LAS COMPETICIONES ENTRE CLUBES EUROPEOS RECIBEN ESPECIAL ATENCION EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. PARA LA ACTUAL TEMPORADA, Y A LA ESPERA DE UEFA CHAMPIONS LEAGUE, SON DOS LAS OPCIONES ANUNCIADAS: LA CONTINUACION DE UEFA STRIKER Y EUROPEAN SUPER LEAGUE.





En la beta ana... zada aún no e... tán disponible... las fotos de los jugadores de cada equipo.


PSX

PlayStation

UEFA 2001

Hay que remontarse hasta la época de *Mega Drive*, para encontrarnos con el primer programa que recoge una competición de clubes europeos (European Club Soccer). El citado título significó el primer aviso de lo que estas competiciones podían llegar a significar. Hubo que esperar cinco años para que las compañías del sector volvieran a fijarse en las competiciones continentales. En este tiempo la antigua **Copa de Europa** de Clubes se transformó en la **Liga Europea de Campeones**, siendo recogida en las dos entregas de **UEFA Champions League**. A la sombra del citado programa INFOGRAMES creó UEFA Striker, que se convirtió en el primer simulador de fútbol para DC y en uno más dentro del amplio catálogo de ***PSX***. La licencia de la **Unión de Asociaciones Europeas de Fútbol** (UEFA), permitió a este titulo contar tanto con clubes como con selecciones del viejo continente. Para esta ocasión se cambia el título, aunque se repiten los protagonistas. La variedad de competiciones es otro de los apartados incluidos dentro de un compacto que cuenta con la colaboración de grandes estrellas (como **Luis Figo**, **Sonny Anderson** u **Oliver Bierhoff**) en la elaboración del juego. El programa, que volverá a ver la luz tanto para ***PlayStation*** como para ***DC***, supone una oportunidad para ver si se han eliminado los errores de la primera entrega.


PSX




PSX


PSX

SUPER Information

FORMATO	CD ROM - GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES


DC

DC

PlayStation

ROPEAN SUPER LEAGUE







VIRGIN fue la creadora del ya mencionado EUROPEAN CLUB SOCCER. Desde entonces, aunque no ha permanecido ajena al mundo de los simuladores futbolísticos (con títulos como 4-4-2 o VIVA FUTBOL), no había vuelto a centrarse en las competiciones europeas de forma exclusiva. En esta ocasión el programa incluye, como única competición disponible, una liga entre clubes europeos. Sin embargo, no se respeta el actual formato sin que coincidan ni el número de equipos ni los clubes que participan en la actual edición. Así, dentro de los representantes españoles sólo aparecen el **F.C. Barcelona** y el **R. Madrid**. Aunque el programa no está finalizado, los jugadores corresponden a las plantillas de la pasada edición, como queda patente con la presencia de **Luis Figo** en las filas barcelonistas. En cuanto al apartado gráfico se han utilizado sofisticadas animaciones aunque el resultado final aún no puede apreciarse con claridad.



*Entre los 16 clubes europeos del programa se encuentran dos representantes españoles: el **Real Madrid** y el **Fútbol Club Barcelona**.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CRIMSON



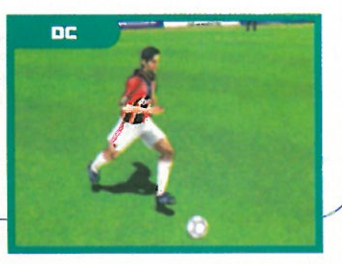
Dreamcast





Estadios. En el programa se incluyen más de 20 estadios pertenecientes a distintos clubes europeos. Cada uno de ellos está formado por 6.000 polígonos que reproducen, con todo tipo de detalles, escenarios tan populares como el **Nou Camp**, **Old Trafford** o **San Siro**.





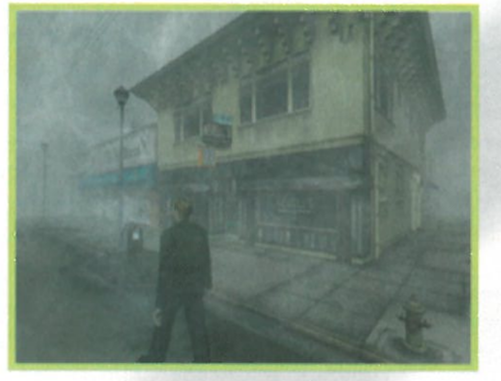
Línea Directa

Coordinado por **DOC**

La batalla está a punto de comenzar. *Dreamcast* lleva un año de éxitos en Europa, falta menos de un mes para la aparición de *PlayStation* 2 en nuestro país y NINTENDO, con su *Game Cube*, está dispuesta a recuperar el liderazgo consolero que antaño logró durante años con su fructífera *Super Nintendo*. ¿Quién ganará?

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Indicad en el sobre Línea Directa. Si preferís hacerlo por e-mail, escribid a **doc.superjuegos@grupozeta.es**









¿RE O SILENT HILL?

Hola Doc. Me llamo Mikel y tengo unas dudas que me gustaría me aclarases:
1) ¿Se sabe algo sobre **Crash Bandicoot** y **Spyro The Dragon** en *PlayStation 2*?
2) ¿Un buen plataformas para *PS2*?
3) Según tu criterio, ¿Resident Evil o Silent Hill?
4) ¿Es cierto que Soul Calibur 2 podría salir para *PlayStation 2*?

Mikel Alvarez Tricio, Bilbao (Vizcaya)

Que tal, Mikel. A ver si consigo aclararte las dudas:
1) De **Spyro** aún no se sabe nada de nada, pero NAUGHTY DOG ha confirmado que están desarrollando un nuevo **Crash** para *PlayStation 2*.
2) Por ahora no existe ni un solo plataformas; tendremos que esperar a juegos como Klonoa.
3) Hombre, RE fue el primero, el pionero; Silent Hill ha añadido interesantes elementos al género, como el entorno total en 3D, pero siempre he preferido el título de CAPCOM.
4) La lucha por el *beat'em-up* de NAMCO se mantendrá entre la placa 246 de SONY (*PS2*) y *Naomi 2* y más tarde aparecerá en consola.

EL PACK DE PS2

¡Que pacha Doc! Espero que me puedas contestar unas dudas que rondan por mi cabeza. Como ves, todas relacionadas con el inminente lanzamiento de *PlayStation 2*.
1) ¿Qué incluirá *PS2* en el pack y cuánto costarán los juegos en DVD?
2) ¿Es cierto que se han desarrollado nuevas librerías gráficas para *PS2* y que gracias a ellas los próximos títulos harán uso del anti-aliasing por *software*?
3) *PS2*, al llevar puertos USB, ¿Será compatible con los periféricos de PC o Mac como ratones, teclados, etc?

Alex Notario, Mataró (Barcelona)



TERMOMETRO

CALIENTE
La versión de Quake III Arena para *Dreamcast* es lo que muchos aficionados al juego en red estaban esperando.

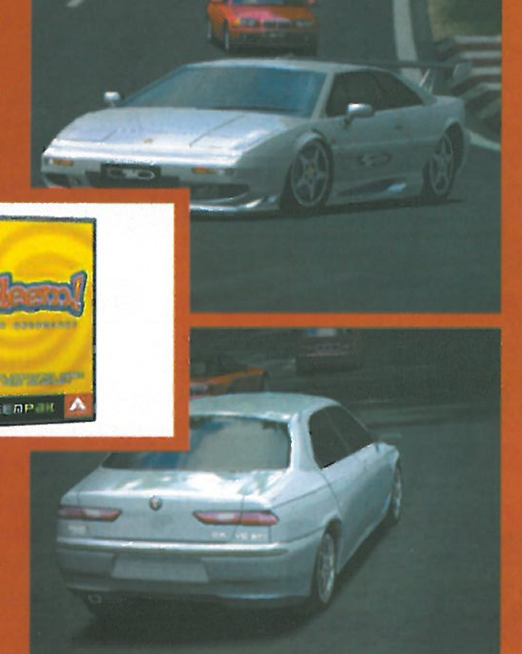
TEMPLADO
SONY pondrá a la venta menos *PlayStation 2* de las que se esperaban; aunque al precio al que saldrán a la venta...

FRIO
Que la versión *DC* de Half-Life no tenga opción mutijugador. ¿Para cuándo la ampliación Counter-Strike?

GRAN TURISMO 3

Hola Doc, espero que me resolváis unas dudas:
1) ¿Repercutirá la dificultad de programación de ***PS2*** en la calidad de sus juegos?
2) ¿El pack de ***PS2*** incorporará la Memory Card 8MB?
3) ¿Los soportes azules se venden aparte?
4) ¿Para cuándo GT2000 en **España**?
5) ¿Es cierto que existe un emulador de ***PSX*** para PC?, ¿es legal?

Jose Antonio Blanco (vía e-mail)



Hola José. A ver que tal se me da:
1) La dificultad la ponen los programadores, no la consola (dicho por un auténtico programador).
2) No. El *software* reproductor de DVD vendrá incluido en la consola.
3) Se venderán aparte, como en **Japón**.
4) Se llamará GT3 y aparecerá aproximadamente en marzo del 2001.
5) Se llama Bleem!, aún no ha salido al mercado y parece ser totalmente legal.



¿DREAMCAST + DVD?

Hola Doc, ¿Cómo te va? espero que bien. Ahí van mis preguntas:
1) ¿Por qué ***PlayStation 2*** es tan cara?
2) ¿Es cierto que SEGA sacará un pack especial de consola y DVD al mismo tiempo que ***PS2***?
3) ¿Qué te parece el diseño de ***Game Boy Advance*** y de ***Game Cube***?

Ayoub Boucetta, Majorros (Marruecos)

Muy bien, Ayoub. Ahí van mis respuestas:
1) Es todo un enigma. Mi teoría es que el precio tenía que ser superior al del más barato DVD.
2) Es un rumor, pero parece ser cierto.
3) Impresionante. Un par de botones más en el frontal de GBA hubiera sido mejor.



¡Que pacha! Espero poder responder correctamente, Alex:
1) En principio, parece que será similar al pack japonés excepto por la Memory Card. No creo que por ser DVD sean mucho más caros.
2) La mayoría de las compañías están creando sus propias *tools* y lo del *anti-aliasing* no es tan complicado de implementar como lo pintan.
3) Si; ya hemos probado con algún que otro juego que hace uso del ratón y uno de Mac funciona a la perfección conectado a la ***PS2***.

Pues muy bien; y a mi me gustaría contestar tus preguntas así que, allá vamos:
1) Más de lo que ha bajado ya, lo dudo mucho, aunque no se descartan otro tipo de ofertas.
2) **Pókemon** no es que sea mi debilidad... Perfect Dark es un pedazo de juego, pero a estas alturas prefiero Half-Life y Quake III Arena en ***DC***.
3) En **Japón** aparecerá el 21 de marzo a un precio de 9800 yen; NINTENDO nos asegura que disfrutaremos con GBA en **España** en julio, pero de precio no han dicho nada aún.



GAME BOY ADVANCE

¿Cómo va eso Doc? Soy Eddie y tengo algunas dudas que me gustaría que me contestaras:
1) ¿Bajarán la ***Dreamcast*** de precio estas navidades?
2) ¿Valdría la pena comprarse ahora la ***Nintendo 64*** sólo por Pokemon Stadium, Pokemon Snap o Perfect Dark?
3) ¿Podrías decirme la fecha de lanzamiento y el precio aproximado de ***Game Boy Advance***?

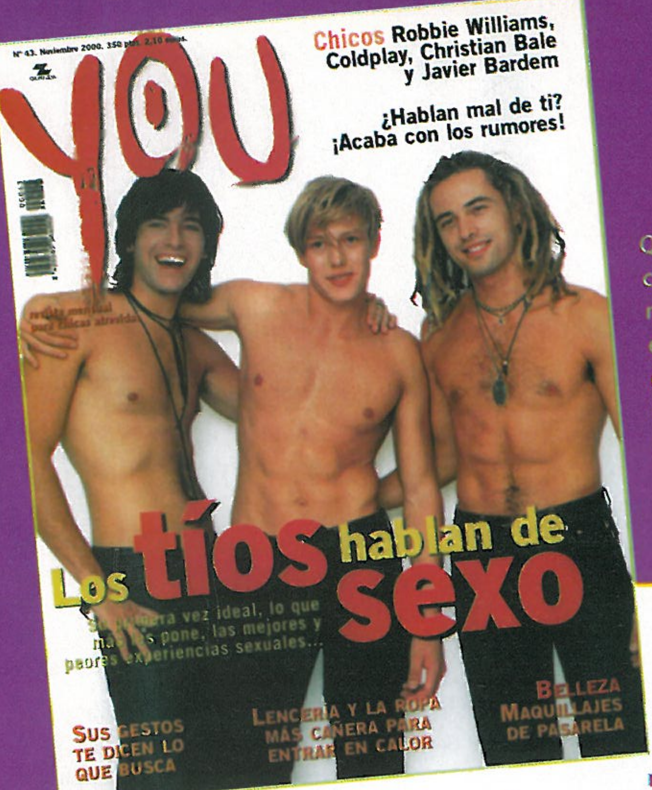
Eddie, Santa Cruz de Tenerife.

CARTA DEL MES

Abusante, es el precio de la PS2. Creo que muy pocas personas podrán gastarse la desmesurada cantidad que constituye el precio de la nueva máquina de SONY. A las 75.000 ptas. que cuesta el cacharro, hay que sumarle las 8.000 ptas. de un juego y SONY no se digna a poner ni un solo pack con demos. El primer paso que muchos tendremos que realizar, será convencer a nuestros padres para que desembolsen 85 «papeles» en un cumpleaños o para reyes, y puede que la incorporación del DVD vídeo nos sirva de comodín para la obtención de la *PlayStation 2*. Todos estos inconvenientes pueden dar un susto a SONY al no vender el número de máquinas que se esperaba en un principio, y hacerla reflexionar sobre la inclusión de demos, una película en DVD o una Memory Card. Y recordad: el que algo quiere algo le cuesta, y la calidad se paga.

Albert Grabuleda Capdevila, Barcelona

REGALOS PARA TODOS



Este mes, en YOU, los chicos hablan de sexo

Qué piensan de las chicas, de las relaciones, del amor, qué les gusta y qué no, cómo fue su primera vez... descubrirás todo lo que piensan explicado por ellos mismos. Además, podrás averiguar por sus gestos qué quieren decir cuando están contigo y ponerte al día de las nuevas formas de moverte por la ciudad: en patinete, en bici o en patines. Encontrarás los mejores artículos sobre Robbie Williams, Christian Bale y Javier Bardem, y por supuesto, lo último en moda y belleza.
¡No te la pierdas!

Sexo en la Disco

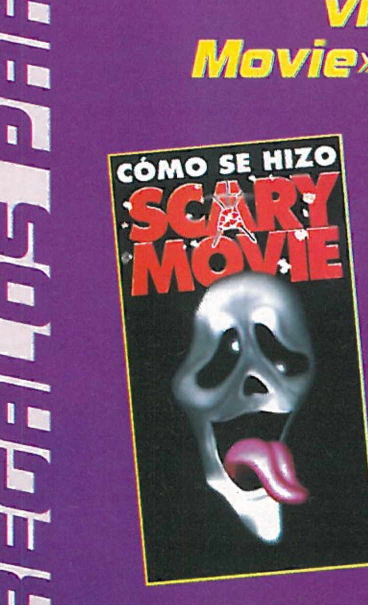
Este mes PRIMERA LINEA te lleva por las discotecas más calientes y te informa en profundidad sobre las costumbres sexuales de los jóvenes clubbers españoles. Cómo, cuándo y dónde...También podrás leer entrevistas con el delirante John Waters, la exuberante Jennifer Lopez y las reinas del pop mundial: Madonna y Kylie Minogue. Te presentamos un aluciante viaje por Nueva Zelanda, el far west de las antípodas. Hablamos con los artistas que apoyan la legalización del cannabis y te contamos como triunfar en televisión, los peligros de ligar en el curro y el mal rollo de los escitores perseguidos.
El Conseguidor sigue trabajando a destajo, repartiendo noches de lujo, sexo y fantasía entre los lectores.
Además con la revista recibirás gratis un CD Rom con imágenes del film X "Historias de amor" y más de 10.000 pts en copas gratis de Ron Brugal en algunos de los mejores locales de España. Por sólo 650 pts más, podrás llevarte el vídeo "Mi otra mujer" de la colección "Maestros del cine X.



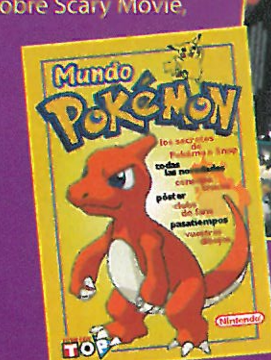




MEGATOP te regala el vídeo «Cómo se hizo Scary Movie» y el nuevo álbum de cromos de Pokémon



Megatop se lo monta a tope para sus lectores. En su número de noviembre, les regala el vídeo «Cómo se hizo Scary Movie», un sobre de cromos adhesivos y el álbum de Pokémon Serie 2. La revista también incluye un amplio reportaje sobre Scary Movie, una divertida película que se ríe de los films de terror; una entrevista con Alejandro Sanz; una completa información de PlayStation 2 y todo sobre videojuegos, televisión, cine, internet... La revista sortea diez lotes de Alejandro Sanz y un montón de regalos más. Además, con Megatop se puede conseguir el mejor patinete por sólo 11.495 pesetas llamando al 902 11 30 59.





REGALOS PARA TODOS



MAN y Esther Arroyo te regalan la revista «BUHO»

MAN llega fuerte .Portada superexclusiva con Esther Arroyo, que demuestra en el desplegable, el reportaje fotográfico y la entrevista personal, por qué sigue siendo una mujer tan deseada en España. También, incluimos entrevistas con Ben Affleck, todo un seductor ; José 'El Francés', un flamenco entrañable; Halle Berry, mutante de 'X-Men'; Marc Overmars, el fichaje más caro del Barça; Lara de Miguel, una joven actriz en alza; María Abradelo, espectacular; Paul Smith, exitoso diseñador británico poco dado a las pasarelas; Luis Alberto de Cuenca, secretario de Estado de Cultura; Edward Norton yJoan Chen, a caballo entre la dirección y la interpretación; reportaje especial con los coches del futuro ; dos redaccionales de moda, uno para la lluvia y otro de ropa interior; Viaje a un peculiar Estambul . En el mismo número de noviembre, MAN te regala el especial tecnología de 'Búho 43': una revista de 84 páginas en las que encontrarás todo lo que te interesa.

Rompe paredes para disfrutar de las chicas y chicos más sexy, con el juego que te regala CNR



"Stripper plus" es el más excitante rompeladrillos con el que te hayas enfrentado nunca. Pástelo de miedo destruyendo las paredes haciendo rebotar en ellas la bola que manejarás con tu paleta. Aprovéchate de los disparos, las vidas extras, las bolas lentas o la posibilidad de jugar con tres a la vez...y recréate la vista cada vez que superes uno de sus múltiples y adictivos niveles, porque "Stripper plus" está aderezado con las quinientas fotografías eróticas más espectaculares. Tienes tres oportunidades para verlo todo. ¡Aprovéchalas! Pero si lo tuyo no es romper paredes, en el número de noviembre de CNR te enseñamos cómo decorarlas. Descubre con el tema de portada cuál es la mejor manera de amueblar y equipar tu piso . Y huye de la peligrosa mezcla entre dinero y pareja, te explicamos cómo. Además, te ayudamos a sacarle partido al 'e-mail', viajamos al espacio para contártelo todo sobre los satélites, descubrimos cómo funciona el sistema inmunológico y te presentamos accesorios novedosos para tu móvil. También te contamos todo sobre la última y diabólica película de Winona Ryder y sobre Halloween. ¡No te lo pierdas!



Guía de reparación: problemas y soluciones



¡Basta de servicios técnicos! Atrévete, ponte manos a la obra y descubre que gracias al especial de este mes hay muchas cosas en el PC que puedes arreglar por ti mismo. Si todavía te han quedado ganas de hurgar en tu equipo, PC PLUS también te ofrece una sección dedicada los mejores trucos para Windows 98 y NT. Por otro lado, las comparativas de monitores y ratones ópticos te darán una excelente idea si estás pensando en adquirir alguno. Esto se ve completado con un primer contacto con la unidad de DVD-RAM Panasonic LF-D201E. Además, también te presentamos las habituales páginas con análisis de los últimos productos, entre los que destacan especialmente Maxtor Diamond 80, HP PSC 500, Windows 2000 Advanced Server, Creative DAP Jukebox y Canon Digital Isus.

Pero el número de este mes tiene mucho más. No te pierdas los interesantes informes que se han incluido: Informática futura, Novedades SIMO, Firewalls, Codec DivX ;-), el nuevo programa para ver películas en formato CD, y Servicios de mensajería. Ah, y no te olvides de conseguir el título de noviembre de la colección de siete libros de Internet Guía rápida, avalados por Terra: Shareware 2000. Y como de costumbre, también te entregamos un SuperCD exclusivo con acceso gratuito a Internet con Terra, junto con interesantes programas y utilidades.





REGALOS PARA TODOS



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **Antigolferas Mix** — LA GOLFA PALENTINA
2. **Raquel la provinciana** — MISS CAMISETA MOJADA RURAL 99
3. **Doc el resucitado** — UN CONTRATO A LA BASURA
4. **El golpe** — EL ELCHERO SIEMPRE LLAMA 2 VECES
5. **Jasón el letargonauta** — MISTER «MOSTAZIN» MAÑANERO

Para golpe el que se dio en el momento del parto

Parapapapa papa papa... (entonar el tema principal de la peli El Golpe, *de **Robert Redford** y **Paul Newman**. ¡Qué pasa **SuperGolfo**! Te escupo este primer «ñapo» (no esperes que sea el último) desde **Elche**. Y te enviaría unos dátiles de la tierra si no supiera que te los comerías por el «bul» (vaya desperdicio). Como el nene ahora se ha cansado de que los colegas se insulten, quiere que volvamos a inspirarnos en su persona para hacer del insulto mordaz lo que en su caso se convierte en «la p... realidad» (**Mónica Naranjo** dixit).*

1) Tío, ¿sois reales? Empiezo a sospechar que la redacción es The Matrix, *y que en realidad vuestros cuerpos encapsulados son alimento de una raza de pilas alcalinas.*

*2) Si tú eres real (que lo dudo), ¿por qué no pones tu jeta en la revista? Daría mucho juego, además así la peña se tomaría revancha de tus comentarios a las fotos publicadas (cómo te pasaste con **Moonlight**).*

*3) ¿Quién coj... es **Manjimaru**? ¿Qué hace actualmente **The Punisher** tras haber elegido «la pastilla azul»? ¿Para cuándo un* De Lucar´s Bul Online*? Está buena la **Ana Half Life**, ¿eh?*

*4) ¿Cuándo abandonará **The Elf** el tono épico de sus comentarios? Sólo falta ponerles la música de* Braveheart*... El tío se emociona pero lo admiro. Lleva tanto tiempo en este mundillo (recuerdo su careto en otra revista del año de la pera) que ya igualó en «frondosidad» capilar a **The Scope**.*

5) Espabila y describe a los compis de la redacción (no vale decir enano de mierda). Incluye a los nuevos.

*Bueno, ya me he cansado.. No te envío dibujos porque no sé dibujar (¡qué pasa!). Oye, que me pongas la dirección de email a ver si la estreno: **esn@alu.ua.es**.*

Saludos a todos los necios y felicitar a todos los dibujantes que hayan superado la fase de los círculos y palotes.

El Golpe, Elche

Y de nuevo un ser abducido por un herpes inguinal desembarca en la sección. Para empezar, sé de dónde sacas los dátiles. Ahora esperarás que te diga que son almorranas garrapiñadas o algo así. Pues no, en esta ocasión sé de buena tinta que se trata de cerumen de tus orejas, cuyas dimensiones y color se asemejan bastante a los dichosos dátiles. Y otra cosa, creo que las funciones del aparato digestivo no las dominas. Si tú crees que ingiero alimentos por el «bul», no quiero imaginar por donde defecas... Tu aliento debe ser un primor. Y es cierto, me mola que me deis caña... Lo de tu dominio de las letras de la «naranjas» me da mucho que pensar. Seguro que por las noches te disfrazas de *drag queen* y te tiñes la entrepierna de dos colores. No pasa nada, tu padre hizo lo mismo cuando era joven para librarse de la mili... y lo que consiguió fue el cariño de su sargento de cuya historia de amor, y fruto de experimentación genética, apareciste tú en el mundo.

1) Espera que mire... Pues sí, son reales. Y te aseguro que yo, aunque apenas visito la redacción un par de días al mes, me basta y sobra para comprobar que son de carne y hueso. Yo al principio creía que era una imagen que proyectaban a los lectores... pero no. Te aseguro que están igual de «zumbados» en persona. Menos mal que yo pongo un poco de cordura...

2) Macho, como si nunca lo hubiera dicho... ¿Qué misterio quedaría si colocara mi fotografía? En estos años han dicho que soy **Nemesis**, **The Scope** e incluso **The Punisher**... Por un lado me hace gracia, pero me indigna que comparéis mi excepcional prosa con la de ellos. Vosotros os quemasteis con el horripilante **Moon**.

3) **Manjimaru** es un balón de Nivea con patas que, antes de desposarse con un transexual que le robó la cartera en el **Rastro**, se pasó por la redacción para hacer un artículo. Tanto su vida como su inflado cuerpo son irrelevantes. **The Punisher** está desaparecido, se sospecha que en el canalillo de su mujer. Deja al «bul» de De Lucar quieto, y que si lo pone *on-line* satura la red mundial. Si te contara cosas de la **Half Life**...

4) Si no escribiera así no sería **The Elf**.

5) Me he quedado sin espacio. Para la próxima. Llenadle de basura su mail. «Talego».

GOLFOMENSAJES

El señor Baena. Este batracio confiesa su onanismo atroz. Sólo dice tonterías, así que paso de realizar cualquier comentario sobre su apestosa carta.

Er Farfolla. Pondré la necioteca del verano cuando me mandéis suficientes fotos que peguen con el tema. Estoy harto de fotos insulsas. Si digo de verano que por lo menos salga un cubo de playa, aunque sea en la cabeza.

Epistolasparaunmanco. En efecto, el número de chorbis ha aumentado en la redación. Ahora tenemos a **Ana**, **Ixa** y **Tania**. Espero que mis compis abandonen la homosexualidad con este tratamiento de choque.

Antigolferas Mix-Remix. No te preocupes, no publicaré tu teléfono móvil... porque lo he perdido. De todas formas, no soy tan malo como para hacerles esa faena. Vuelve a mandarlo junto con una foto tuya reciente y te mandaré un mensajito.

Big Ber. Tienes razón, me meto demasiado con las madres... Por cierto, ¿te he contado que la tuya se dedica a pegar sellos con la humedad que dejan sus ventosidades?

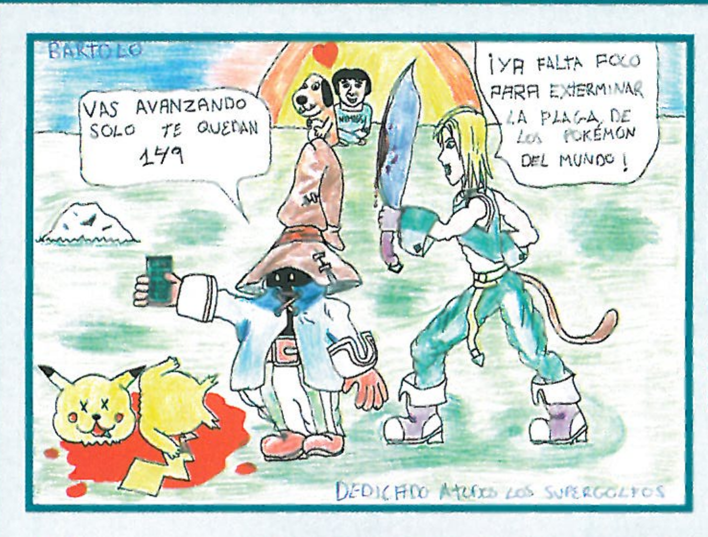
Andrés. Mi diarrea va bien. A tu madre le encantó como acompañamiento al filete de lechuza que se «pimpló» anoche.

Bizarro. Me alegra que tengas muchas ganas de leer tus propias gilipolleces... Pero tronco, esto no es una ONG para nenazas descarriadas, así que sigue intentándolo sin implorarme que te publique.

José Manuel Lázaro. Conozco el programa Ya te digo desde hace tiempo... Gracias por el aviso de todas formas, mendrugo sin alma.

La pared del W.C.

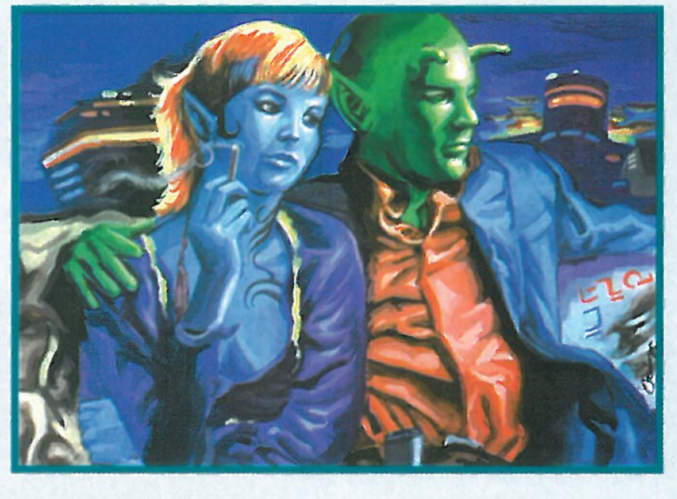
dibujos dibujos dibujos



← ***Bartolo Juan Guash*** parece que no ha sucumbido a la fiebre Pokémon. Más bien parece todo lo contrario y demuestra tener cierto odio visceral. Macho, no es para tanto. Además, si tanto le gusta a la gente será por algo, ¿no?

↑ ***Jorge J. Reyes García*** nos envía dos tirillas que representan a **De Lucar** y a **Doc** tratando de ligarse algo. Obviamente el resultado es funesto, aunque en el caso de **De Lucar** ha faltado el detalle de su *bul*. Aunque la verdad es que no cabría en la tira... En fin **Jorgito**, seguimos esperando más tiras...

→ ***Eduardo Paniagua*** no debe de hacer otra cosa en sus ratos libres que dibujar, ya que no hay mes que me llegue una misiva suya con dibujos tan chulos como éste..



↓ ***Soraya Recio Coll*** se acuerda del género másculino poniendo a Lara un sugerente bikini.



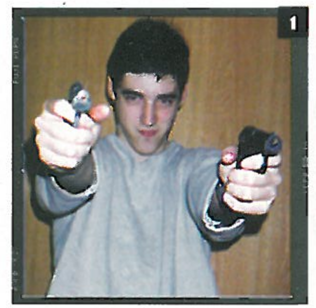
y yo con estos ... peloooos!!!!

1 ***Gases.*** Este pringado que va de duro osa a mandarnos esta foto. Aparte de su aspecto lamentable con sus pistolas de agua, el tío no se quita ni el pijama.

2 ***Jamonseta*** nos muestra su perfil de búho. Con su chandal del Rastro (tronca, no pega nada el pantalón con la camiseta) y su mochila.

3 ***La Megacerda*** bailando la Bomba encajado con sus michelines en su silla de playa.

4 ***Aquitepilloaquitemato*** es un menor que no merece mi atención.


1


3


2


4

www.zetasuperjuegos.com

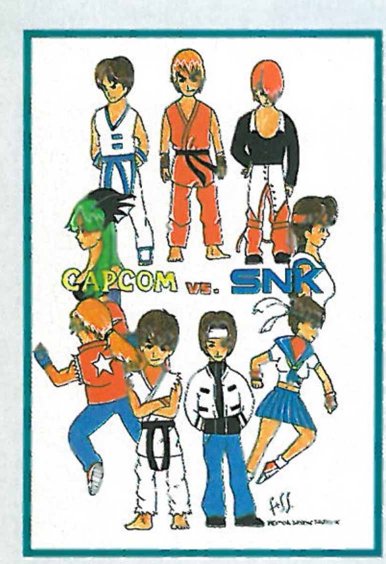
dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos



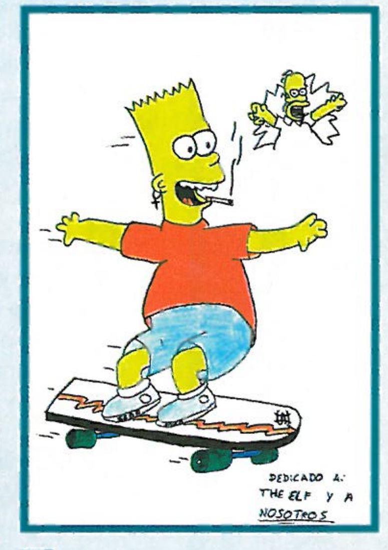
Eduardo Paniagua nos envía a esta «peaso» tronca pero no nos dice en quién se ha inspirado. Tiene un aire a ANA HALF LIFE, aunque el pelo parece más de IXA. A ver **Eduardo**, intenta sacar a ambas con una pose igual de interesante pero con menos ropa. Una especie de Full Monty pero femenino y sin muro que tape las verguenzas. Eso sí, tampoco te pases. Si no te inspira lo suficiente mete también a NEMESIS en tanga de leopardo.



Laura Pérez Seguer pasa de los últimos dibujos de temática más o menos infantil, a un monstruo siniestro que posee mi musculatura y la chepa de la **Jamonseta**. Como siempre, sigue siendo una artista, y ya totalmente consagrada entre los fanáticos de esta sección... y de sus dibujos.









Héctor Sancho Sanfelix desde Almassera en Valencia, nos subraya con su dibujo la pasión que tiene por los videojuegos de lucha.

María Bernal San José no es que hable mucho (sólo manda dibujos), pero da la sensación de que las mañas tienen un arte especial para dibujar.

Kueko es un malagueño que dedica su «cacadibujo» a THE ELF, a la vez que envía una misiva ridícula y dice que todos los necios son inventados... Triste.

Soraya Recio Coll se lo ha pasado como una enana en **Port Aventura**, pero también tuvo su huequecito para mandarnos un segundo dibujo.



c/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 Madrid.
Tlf. (91) 523 23 93
Fax: (91) 523 24 08
http://www.chollogames.es

UPS Entrega en 24-48 horas

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS

GAMEBOY, LYNX, NES, N64, SNES, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, DREAMCAST, NEC, WONDERSWAN, MEGADRIVE, NEO GEO, ATARI

SOLICITA NUESTRA NUEVA LISTA CON MAS DE 3.000 REFERENCIAS

Solicita nuestra lista el Teléfono 91 523 23 93, o si lo prefieres consulta nuestra WEB: www.chollogames.es

NOVEDADES PSX

HOKUTO NO KEN | SMASH COURT 3

PSX (USA) RPG EN INGLES

RPG MAKER	12.900	CHOCOBO DUNGEON 2	12.900
HARVEST MOON	Consultar	WILD ARMS 2	13.900
BREATH OF FIRE IV	13.900	MONSTER RANCHER	6.900
CHRONOCROSS	13.900	MONSTER SEED	3.900
VALKYRIE PROFILE	13.900	THOUSAND ARMS	12.900
LEGEND OF MANA	13.900	BEYOND THE BEYOND	12.900
TACTICS OGRE	14.900	VANGUARD BANDITS	13.900
SHADOW TOWER	8.900	ECHO NIGHT	11.900
FINAL FANTASY TACTICS	16.900	BRINGANDINE	12.900
TALES OF DESTINY	13.900	MUSHASHIDEN	11.900
PERSONA	13.900	XENOGEARS	14.900
SAGA FRONTIER	11.900	FINAL FANTASY ANTOLOGIA	16.900
LEGEND OF DRAGOON	13.900	OGRE BATTLE	12.900
STAR OCEAN 2	8.900	RHAPSODY	13.900

STOCK LIMITADO

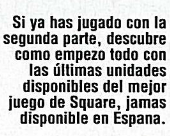


LEGEND OF MANA
13.900



Nuevas unidades disponibles de uno de los juegos mas buscados dePlaystation.
Un futuro clasico.

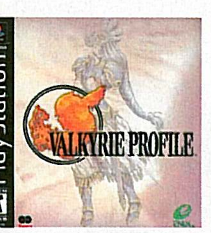
CASTLEVANIA
P.V.P. 8.900 PTS
(Formato Americano)



Si ya has jugado con la segunda parte, descubre como empezo todo con las últimas unidades disponibles del mejor juego de Square, jamas disponible en Espana.



PARASITE EVE
P.V.P. 9.900 PTS.
(Formato Americano. Idioma Ingles)



VALKYRIE PROFILE
13.900 Ptas.

DRAGON BALL Z LEGEND
10.900 Ptas.





CHRONO CROSS
13.900 Ptas.





DR. SLUMP /ARALE
7.900 Ptas.







FINAL FANTASY IX
P.V.P. 13.900 PTS
(Formato Americano)

THREADS OF FATE
12.900 Ptas.

JUEGOS VIRTUA BOY CONSULTAR





PERSONA 2
P.V.P. 13.900 PTS
(Formato Americano)

LUNAR 2
P.V.P. 13.900 PTS
(Formato Americano)

TORNEKO: LAST HOPE (DRAGON WARRIOR)
P.V.P. 13.900 PTS
(Formato Americano)

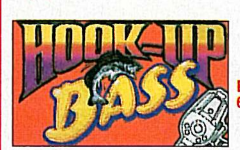
ACCESORIOS

CONVERTIDOR NTSC-PAL	7.900
DC CABLE AV	2.500
DC CABLE EXTENSION	2.500
DC CABLE LINK NEO GEO POCKET	6.900
DC CABLE RGB	3.000
DC CABLE SUPER VHS	2.900
DC CABLE VGA	4.900
DC MEMORIA 2MB COMPATIBLE	3.900
DC MEMORIA 4 MB CABLE PC	6.900
DC MODIFICACION MULTISISTEMA	7.000
DC PISTOLA COMPATIBLE	5.900
DC RUMBLE COMPATIBLE	2.900
DC VGA BOX COMPATIBLE	6.900
DC PAD 6 BOTONES+VIBRACION	4.900
DC PAD 6 BOTONES PEQUEÑO	3.900
DC CABLE LINK NEO GEO POCKET	6.900
GAME GEAR CABLE LINK	1.000
GB COLOR CABLE LINK	1.500
GB COLOR CABLE LINK MULT.	1.900
GB COLOR WORM LIGHT	1.900
MASTER GEAR CONVERTER	3.900
MD CABLE RGB	1.900
MD MEGA KEY 2	1.900
MD2 CABLE RGB	1.900
N64 ADAPTADOR JAP-USA	1.000
N64 CABLE RGB	2.900
N64 CABLE SUPER VHS	2.900
N64 DS1	8.500
N64 DX 256	7.900
N64 EXPANSION PACK USADO	3.500
N64 EXTENDO CABLE	1.900
N64 MEMORY CARD COMPATIBLE	1.900
NEO GEO CABLE RF	4.000
PS EXTENDO CABLE	1.500
PS RGB CABLE	1.500
PSX ALFOMBRA BAILE	6.900
PSX CABLE SUPER VHS	2.900
PSX DUAL SHOCK	3.900



PSX GUITARRA ORIGINAL KONAMI	12.900
PSX M3 CARD	10.900
PSX MANDO DANCE DANCE	3.900
PSX MANDO JOGCON	6.900
PSX MEMORY CARD 4 MB	3.900
PSX MR FREAK GAME ENHANCER II	3.900
PSX MULTITAP COMPATIBLE	4.900
PSX PAL CONVERTER B	3.500
PSX PISTOLA SCORPION + PEDAL	4.900
PSX POCKETSTATION	9.900
PSX RF UNIT OFERTA!!	2.500
SN MULTIPLAYER	2.900
SN SUPERKEY ADAPTOR	3.900
SS ACT.REPLAY+RAM+STKEY	5.900
SS AV-CABLE	1.900
SS BACK UP (SEGA)	3.900
SS CABLE SUPER VHS	2.500
SS CONTROL PAD	1.900
SS RAM 1MB-4MB (SNK-CAPCOM)	3.900
SS RF UNIT	2.000
SS RGB	2.500
SS ST KEY	3.900
SUPERGAMEBOY	5.500
VGA BOX UNIVERSAL	12.900

CABLE LINK NGPC-DC 6.900 Ptas.



P.V.P. 6.900 PTS

El accesorio indispensable para obtener las mismas sensaciones de lasmaquinas arcade con tu Dreamcast.







DREAMCAST IMPORTACION

QUAKE 3
TEST DRIVE V RALLY
FORMULA 1 GP2
ETERNAL ARCADIA
SAKURA WARS 2
SAMBA DE AMIGO (USA VERSION)
SEGA MARINE FISHING
AUSTIN POWERS MOJO RALLY
JEDI POWER BATTLES
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2
KISS PSYCHO CIRCUS
RIVAL SCHOOLS 2

N 64 USADA 7.900 Ptas. CON EXPANSION PAK 10.900 Ptas.

KOF 99 EVOLUTION
12.900 Ptas.

SATURN IMPORTACION

ACTION REPLAY	5.900
DRACULA X	10.900
DRAGON FORCE 2	11.900
EVANGELION	5.900
EVANGELION DIGITAL CARD	5.900
EVANGELION ILUSTRATIONS	9.900
EVANGELION IRON MAIDEN	6.900
EVANGELION SECOND IMPRESSION	5.900
FINAL FIGHT REVENGE	14.900
HOKUNOKEN	8.900
KING OF FIGTHERS 96	8.900
SLAYER ROYAL	7.900
SLAYER ROYAL 2	9.900
VAMPIRE SAVIOR	8.900

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR

NEOGEO POCKET COLOR

CONSOLA (modelo pequeño)	13.900
MEGAMAN	9.900
KOF BATTLE PARADISE	8.900
METAL SLUG 2	9.500
MATCH MILLENIUM	9.500
BATERIA + ADAPTADOR	3.900

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR

NEOGEO CD

KOF 99	14.900

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR



COMPRAMOS JUEGOS DE GB COLOR Y DREAMCAST.

SUPER NINTENDO

STOCK DE JUEGOS NUEVOS

SUPER MARIO WORLD 2	3.500
TOY STORY	4.000
TERRANIGMA	5.000
LUFIA	5.000
SUPER PUNCH OUT	3.500
STREET FIGHTER ALPHA 2	4.000
NIGEL MANSELL	3.500
TIMON & PUMBA	4.000

+TITULOS DISPONIBLES, CONSULTAR

CONSOLAS CLASICAS



LYNX(NUEVA) +2 JUEGOS +AC
15.900 Ptas.

Con. NEO GEO CD usada. Japonesa.	45.000 Ptas.
Con. NEO GEO PAL Modificada	39.900 Ptas.
TURBO GRAFX PAL nueva + JUEGO	15.900 Ptas.



ATARI 2600
La primera consola de la historia. Unidades nuevas en stock!!

Consola + cartucho 32 juegos: 10.900 pts.

TITULOS DISPONIBLES:
KANGAROO, JOUST, PHOENIX, RADAR LOCK, SOLARIS, ROAD RUNNER, MOON PATROL, MISSILE COMMAND, SUPER BASEBALL, MILLIPEDE

ATARI 7800 TAMBIEN DISPONIBLE

¡¡CONSOLA GAME GEAR DE NUEVO EN STOCK!!



CONSOLA GAME GEAR
(modelo Americano)
P.V.P: 14.900 PTS.

TITULOS DISPONIBLES:
BUGS BUNNY, REY LEON, ASTERIX, SPACE HARRIER

BANDAS SONORAS

AKIRA SYMPHONIC SUITE	2.500	KING OF FIGHTERS BEST	2.500
ATELIER ELIE	2.500	LA FAMILIA CRECE	2.500
BEATMANIA	2.500	LAST BLADE	2.500
BEATMANIA 3 MIX	2.500	LAST BLADE 2	2.500
CASTLEVANIA 64	2.500	LEGEND OF DRAGON	2.500
CASTLEVANIA MIDI POWER	2.500	LUNAR MAGICAL ISLAND	2.500
CASTLEVANIA REMIXES	2.500	LUNAR MAGICAL ISLAND 2	2.500
CHRONOCROSS	6.500	LUPIN	2.500
CODE VERONICA	4.500	MACROSS VII BEST	2.500
DEAD OR ALIVE 2	2.500	MACROSS VFX 2	2.500
DETECTIVE CONAN OST	2.500	METAL GEAR RED	2.500
DEWPRISM	4.500	PARASITE EVE 2	4.500
DINO CRISIS	2.500	PARASITE EVE REMIXES	2.500
DIGIMON ADVENTURE	2.500	SAGA FRONTIER	6.500
DRAGON BALL NEVERENDING	4.500	SAGA FRONTIER 2 PIANO	2.500
DRAGON BALL Z BEST	2.500	SAMURAI SHODOWN IV ARRANGE	2.500
DRAGON QUEST 1+2	2.500	SECRET OF MANA (famicom)	2.500
DRAGON QUEST 1+2 V.2	2.500	SECRET OF MANA 3	6.500
DRAGON QUEST V	2.500	SHENMUE ORCHESTRA VERSION	2.500
DRUMANIA	2.500	SILENT HILL	2.500
EVANGELION V.2	2.500	SLAYERS G	2.500
FATAL FURY WILD AMBITION	2.500	SLAYERS GO	2.500
FINAL FANTASY 1 + 2	2.500	SNATCHER	2.500
FINAL FANTASY 1987-1994	2.500	SOULCALIBUR	2.500
FINAL FANTASY 3	2.500	SOULEDGE	2.500
FINAL FANTASY III	2.500	SPACE CHANNEL 5	2.500
FINAL FANTASY IV	2.500	STAR OCEAN 2 ARRANGE	2.500
F. FANTASY IV CELTIC MOON	2.500	STREET FIGHTER ZERO ANIME	2.500
F. FANTASY IV PIANO COLL.	2.500	SUIKODEN II ORRIZONTE	2.500
FINAL FANTASY LOVE	2.500	TALES OF PHANTASIA	4.500
FINAL FANTASY MIX	2.500	TEKKEN	2.500
FINAL FANTASY PRAY	2.500	TEKKEN TAG TOURNAMENT	2.500
F. FANTASY SYMPHONIC SUITE	2.500	TEKKEN TAG	2.500
FINAL FANTASY V	4.500	TENCHI MUYO IN LOVE	2.500
F. FANTASY V DEAR FRIENDS	2.500	TENCHI MUYO OST	2.500
F. FANTASY VI DISCO 1	2.500	THE LEGEND OF ZELDA	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 2	2.500	THOUSAND ARMS	2.500
FINAL FANTASY VI DISCO 3	2.500	TOKIMEKI DRAMA V.1	2.500
FINAL FANTASY VII	8.900	TOKIMEKI IRODORI NO LOVE	2.500
FINAL FANTASY VIII	8.900	TOKIMEKI MEMORIAL SOUNDTRACK	2.500
F. FANTASY VIII PIANO COLLEC.	2.500	TOKIMEKI SOUND 4	2.500
FRONT MISSION 3	4.500	URUTSEI YATSURA	2.500
GUERRERO SAMURAI DEPARTURE	2.500	WILD ARMS	2.500
GUERRERO SAMURAI BEST	2.500	VALKYRIE PROFILE	4.500
GUERRERO SAMURAI DIRECTOR´S	2.500	WILD ARMS 2	4.500
GUERRERO SAMURAI O.S	2.500	WORD HEROES 2 JET	2.500
GUERRERO SAMURAI O.S III	2.500	XENOGEARDS CREID	2.500
GUERRERO SAMURAI SONGS	2.500	YUKIWARI NO HANA	2.500
GUITAR FREAKS	2.500	YUYU HAKUSHO BEST	2.500
GUNDAM	2.500	ZELDA, HYRULE SYMPHONY	2.500
GUNDAM 20 TH	2.500	ZELDA, OCARINA , REARRANGE	2.500
KING OF FIGHTERS 99	4.500	ZENKI	2.500

FINAL FANTASY IX B.S.O YA DISPONIBLE. 4 CD'S. 8900 PTS.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO WACKY RACES

El ganador de 1 Juego Wacky Races y 1 Peluche gigante de Patán ha sido:

Santiago Manteca Ramos (PONTEVEDRA)

Los ganadores de 1 Peluche de Patán y 1 Juego Wacky Races han sido los siguientes:

Alejandro Tinajero Montoya (CIUDAD REAL)
Francisco Javier Vázquez Leiva (CADIZ)
Joaquín Herrera Izquierdo (SEVILLA)
Eduardo Lozano Sánchez (MADRID)
Esther Bellvis Fuster (VALENCIA)
José Antonio Larrubia García (GRANADA)
Francesc Borja López Guma (BARCELONA)
José Antonio Hermida Núñez (PONTEVEDRA)
Fernando Ramos Estévez (CORDOBA)
Miguel Angel Gallego Enguidanos (VALENCIA)

Los afortunados ganadores de 1 Juego Wacky Races han sido

Manuel Aparicio Tirado (MADRID)
Javier Alvarez-Sala Salinas (VALENCIA)
Guillermo Cubillo Fernández (MADRID)
Daniel Luque Claramunt (BARCELONA)
Jorge García Alvarez (CORDOBA)
Eduardo Martín Benavides (MADRID)
Antonio Luis Corral Moreno (CIUDAD REAL)
Ion Fernández Osia (NAVARRA)
Benjamín Martínez Ortin (MURCIA)
José Fco. García Bonache (MURCIA)
Jordi Ribas Ribas (IBIZA)
David Aracil Serra (VALENCIA)
Jordi Sabate Royo (GERONA)
Gonzalo Alvarez Sánchez-Campins (MADRID)
Daniel Bornez Martínez (LEON)
Francisco López Amigo (MADRID)
Ramón Goldulbeu Nouvilas (BARCELONA)
Daniel Osorio Garrido (TARRAGONA)
David Mora Díaz (MADRID)
José Antonio Nicolás Lax (MURCIA)
Antonio Rodríguez Casado (CIUDAD REAL)
Antonio Galán Sánchez (MADRID)
Mario Tormo Moreno (ALICANTE)
Adrián Cuervo González (ASTURIAS)
Igor Martín Arbea (GUIPUZCOA)
Juan Cardenal Reynés (BALEARES)
Javier Domínguez Carrasco (BADAJOZ)
Joan Carles Aranda Pérez (BARCELONA)
Diego Ortiz López (ALMERIA)

GANADORES CONCURSO PARASITE EVE II

Los agraciados de 1 Juego Parasite Eve II son los siguientes:

Jaume Capilla Codina (BARCELONA)
J. Luis Montero Pardo (VALLADOLID)
Mark Navarrete García (BARCELONA)
Erik Melissen Merodio (TARRAGONA)
Francisco Bru Romero (MALAGA)
Ana Rosa Calle Calle (MADRID)
Carlos Tomás Moreno (BARCELONA)
César Glez Amondarain (MADRID)
Jorge García Franco (LA RIOJA)
Gaspar Ingalaturre F. (ZARAGOZA)
Eduardo González Calvete (LA CORUÑA)
Maite Fdez Echevarría (PONTEVEDRA)
M. Teresa Rodríguez Arriba (BURGOS)
F. José Contreras Méndez (ASTURIAS)
Francisco Rodríguez Borges (HUELVA)
Fernando M. Jaén Jiménez (CADIZ)
Dídac Rosich Pamies (TARRAGONA)
Juan Andrés León Ruiz (ALMERIA)
David Moreno Abad (MADRID)
Rubén de la Torre Arteaga (JAEN)

PROMOCION NAVIDAD 2000

EL NUNCA LO HARIA

NO GASTES TUS AHORROS. AHORA TIENES 1 MILLON DE PTAS. PARA TUS REGALOS DE NAVIDAD

Cualquier compra que hagas en el mes de noviembre en **alcoste.com** te permite entrar en el sorteo de 1 millón de pesetas para gastártelo en la tienda durante el mes de diciembre. Música, libros, DVD, juegos... si sabes lo que realmente te gusta, entra en **alcoste.com** y descubre todo lo que podrás llevarte esta Navidad. ¿A qué estás esperando?

www.alcoste.com
Los más vendidos al mejor precio













Bases depositadas ante notario. Consulta de bases en: www.alcoste.com. Promoción válida hasta el 31/11/00